

6. årgang nr. 7/8  
28. juni –  
29. august 1990  
Kr. 34,75

# Det Nye Computer

Uafhængigt Commodore-magasin

Amiga Interface – Computer Action – Games Preview

## AMIGA 3000

COMMODORES  
MULTIMEDIA  
MASKINE

Se her, før du køber:  
**Test af 10 harddiske  
til din Amiga!**

Firma med tryk på:  
**Mirrorsoft, 90'ernes  
spillfirma!**



5 708890 000302

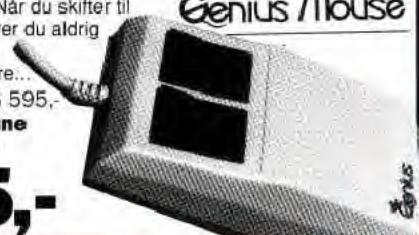
# Amiga mus

1 års garanti

Højeste kvalitet, da den har holdbare microswitch på tasterne og kører fantastisk let. Når du skifter til Genius, behøver du aldrig at skifte mere! Den holder bare...  
NORMALPRIS 595,-  
**Tilbud: I denne måned KUN**

**495,-**

Genius Mouse



## Stereo Sound Sampler

Commodore Amiga

Stadig den bedste sampler!  
Rost i fagbladene i Danmark, Sverige, Tyskland, England og USA.  
Et dansk produkt af meget høj kvalitet - se her hvorfor:  
Stereo. Mikrofon indgang. Over 100 KHz Samplerate. Digital VU/PEAK indikering. Mono/stereo omskifter. MIC/LINE omskifter. Fuld software kompatibel. Incl. audio kabel. Incl. stereo software. Leveres i lækkert box. Pris incl. dansk manual, kabel, software.

**795,-**



## MinMem™

512 Kbyte fra Alcotini.

- Indbygget Real-Time ur med batteri back-up.
- Med afbryder, der kan afmonteres.
- Strømbesparende.
- Dansk vejledning.

### CHOCKPRIS

**1195,-**



Sørg din lokale forhandler



Uden ur og afbryder kun **995,-**

## MaxiMem™ 1,8Mb

MaxiMem er udviklet af Alcotini, og leveres som standard med 512Kbyte. Den kan udvides til 1 MB, 1,5Mb og 1,8Mbyte via en gary adaptor og ekstra ramkredse. MaxiMem er fuld autoconfigurerbar med kickstart 1.3, og kører også under kickstart 1.2. MaxiMem har ur med backup og aftagelig afbryder.

Gary adaptor ..... 348,-  
4 RAMkredse (512 K) 695,-  
Gary adaptor + 4 ramkredse (512K) 950,-

Pris incl. 512 kbyte, uden gary

**1395,-**



NYHED

# Amiga drev

- Afbryder
- Videreført bus
- Støjsvag
- Støvklap
- Langt kabel
- 40/80 spors omskifter (5.25")
- 1 års garanti



**3,5" drev, LOWCOST 995,-**

**3,5" A 2000 INTERN 1195,-**

**3,5" SENATOR 3A 1195,-**

**5,25" ROCTEC 1495,-**

**5,25" MASTER 5A\* 1695,-**

\*) Incl. strømforsyning

## ACTION REPLAY

Nyeste version 2.1

Det første freeze modul til Amiga 500. "Frys" og kopier 99% af alt software, der ikke umiddelbart lader sig kopiere. Har suveræn finesser beregnet til alle, også "professionelle" crackere og demomake'ere. F.eks. kan nævnes: Hent lyd og grafik og save i IFF format, smyde optimering, som giver evigt liv, "Slow down" mode til svære spil, gem i FDOS format: 4 x hurtigere load også uden ACTION REPLAY isat, indbygget virus detektor, sprite editor, komplet maskinkode monitor, der har hele hukommelsen og alle register intakte.

Alt sammen klar, når har du trykket på freeze knappen. Fås her eller hos din lokale forhandler.

Med dansk manual

**KUN 1195,-**



## vortex HARDDISK

- Nu med plads til 4Mbyte FASTRAM i interface

Vortex kvalitets harddiske er ca. dobbelt så hurtige som f.eks. Commodore A590 og har fuld autoboot fra FFS, både med kickstart 1.2 og 1.3 (Afbrydes med mus). Vortex har også videreført bus til andet tilbehør. En flot harmoni af RAM, lynhurtig load og accessstider (28-40ms) og pris gør at Vortex harddisken er det suverænt bedste køb idag.

Interfacet kan også købes separat med 2 eller 4 Mbyte RAM.

**Pris med Interface,**

**uden RAM:**

**30 MB....6495,-**

**40 MB....7595,-**

**60 MB....8995,-**

**Lest interface**

**Incl. 2 Mbyte RAM....4195,-**

**2 Mbyte ekstra RAM**

**til interface....2595,-**



## Genlock

Endelig kan private video entusiaster også få råd til Genlock systemer. miniGen giver god billed-kvalitet og er fuld kompatibel med alt software. På størrelse med en TV-modulator til A500, A1000 & A2000

**CHOCK-PRIS 1995,-**

Video kabelsæt: 198,-



NYE TELEFONNUMRE: 86 22 06 11

FAX: 86 22 06 55

# AMIGA 2000 til 1/2 pris\*

køber du også hos Amiga eksperten.



Med 1084 farvemonitor,  
3.5" drev og 1Mb RAM KUN

# 10.300,-

Alle A2000 leveres komplet og er 100% gennem-testede så du straks kan komme igang.  
Husk vi har Danmarks hurtigste levering

\*Gælder for alle der er i gang med en videregående uddannelse samt institutioner og skoler.  
Rabatten er fratrukket disse priser.

## AMIGA 2000 TILBEHØR til 1/2 pris\*

A2301 Genlock internt .....	2132,-
Commodore 2058-2, 8 Mb RAMkort med 2 Mb .....	4087,-
Commodore 2092, 20 Mb Harddisk .....	4258,-
Commodore 2094, 40 Mb harddisk .....	6097,-
Disse harddiske kan autoboote fra Amiga og PC. Indbygget SCSI Interface	
XT Kort, 8088/4,77 Mhz, 512 K Ram .....	3599,-
AT kort, 80286/8 Mhz, 1 Mb Ram .....	6649,-

XT/AT kort omdanner din A2000 til fuld IBM kompatibel PC'er.  
Du kan "multitaske" fra Amiga til PC siden. Leveres med 5,25" drev (360/1,2M)

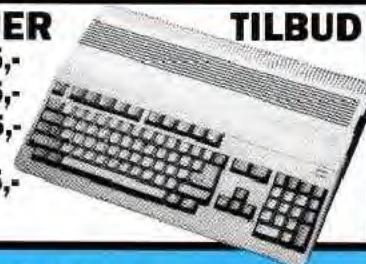
2 Mb RAMkort til A2000 Kan udvides til 8 Mb.....	CHOCKPRIS 3795,-
1/2 sterrelse kort. Kan sidde ved siden af et Hardcard	
GVP 49MB HARDCARD/RAM. Normalpris 8495,- .....	.NETOP NU 7495,-

Vi har købt et stort parti hjem, og kan nu tilbyde et rigtigt GVP produkt med en 49Mb/28 ms harddisk til uhørt lav pris! Kortet, der er udført som et hardcard, har også plads til 2Mbyte RAM!. Det er et rigtigt sommertilbud, så slå til NU.

## AMIGA 500 SYSTEMER

A500 Normal 4995,-	4495,-
A500 + 8833 Mon. + kabel... 7095,-	
A500 Starterkit* TILBUD ... 5395,-	
A500 + 2 Joystick +	
SuperOswald + 4 spil..... 4995,-	

\*Indeholder: A500, Kindwords, Fusionspaint,  
3 spil, Spar Kr. 1886,-



## TILBUD

### JOYSTICK mm.

Nedenstående joystick tilhører Arcade serien som er verdens mest holdbare.	
The Arcade .....	298,-
Arcade Turbo .....	325,-
Skydeknop på både top og fod.	
Competitor 9000 De luxe .....	NYHED 348,-
To "fire knapper" og variabel autofire.	
Trådløs Joystick "UFO" .....	NYHED 485,-
MouseMaster, Joystick omskifter .....	395,-
Joystick forlængerkabel, 6m .....	98,-



### NYE BØGER

Hardware refl.	498,-
Labs & Devs .....	698,-
Includes & Aulodots .....	598,-
ALLE TRE OVERSTÅENDE - 20% RABAT!	
Bruger bogen til DPaint .....	KUN 98,-
Programming the 68000 .....	368,-
Amiga Bogen for programører. Dansk .....	298,-
DOS Quick reference guide .....	NYHED 148,-
Machine language .....	NYHED 248,-
Amiga for beginners .....	NYHED 228,-
Diskette til Abacus bøger .....	NYHED 168,-

Kig ind i Nørre Allé 55  
8000 Århus C.

Her har vi åbent:

Man-tors. 10.00 -17.00  
Fredag 10.00 -18.00  
Lørdag 10.00 -13.00

**Commodore**  
Autoriseret Amiga  
og  
PC FORHANDLER

### Bemærk: NY ADRESSE:



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lysbøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11

DANMARKS HURTIGSTE LEVERING

Telefontid: 9-17.00. Priser er incl. 22% moms

### DIVERSE

Støvhætte til A500 .....	155,-
Printerstand .....	198,-
Musematte, blå .....	85,-
Museholder .....	55,-

### DISKETTER - PRISFALD!

3,5" No Name .....	6,50
5 års garanti. M/labels TILBUD	
5,25" No Name. 48 TPI .....	6,50
Kører også Amiga .....	3,10
Diskbox til 10 stk. 3,5" .....	25,-
Diskbox til 100 stk. 3,5"	
eller 5,25" .....	99,-
(Diskette-priser ved 100 stk)	

### SOFTWARE

KINDWORDS V. 2.0 KUN .....	695,-
Dansk tekstbehandling med dansk stavkontrol af 140.000 ord.	
Den længe ventede version.	
SUPERBACK KUN .....	695,-
Det bedste og hurtigste harddisk back-upprogram. 20 mbyte på kun 20 min!!	
VizaWrite tekstbehandling V2.02	
FØR 1595,- .....	TILBUD 895,-
Superbase Personal,	
Med dansk manual Før 1549,- NU 595,-	
B.A.D. Op til 500% hurtigere disk-access, både floppy og harddisk	495,-
DISK-2-DISK.	
Overfør filer mellem C64-Amiga	495,-
Amiga Tips. Suverænt godt .....	995,-
DPaintIII TILBUD. FØR 1495,- .....	895,-
Styr på øko. Privat regnskab .....	498,-
Seka Assembler (KUMA) .....	695,-
Lattice "C" VS .....	2395,-
Amiga Comal .....	995,-
Workbench/Extras 1.3 .....	250,-

### AKTUELLE HARDWARE

512K till A500 Lowcost .....	895,-
Commodore A590 harddisk .....	4895,-
Datei Midi interface .....	695,-
Multiplay kabel 5 M .....	248,-
Genius Scanner till A500/2000 .....	2995,-
Kickstart 1.2 eller 1.3 .....	250,-
KickstartROM og omskifter TILBUD 448,-	
Boot selektor. Ny holdbar model,	
till A500/2000 .....	KUN 175,-
Kan skifte mellem DFO, DF1, DF2/DF3	

### PRINTERE

Commodore 1550C. Colour .....	2895,-
Commodore MPS 1230 .....	1695,-
Star LC10 Incl. kabel .....	1995,-
Star LC 10 Colour. Incl. farvedriver og kabel .....	2695,-
Star LC24-10, Incl. kabel .....	3595,-
NEC P2200, 24 nål .....	3695,-
NEC P2+, 24 nål .....	3995,-

### MONITORER + TUNER

TV-HF Modulator .....	295,-
Philips CM 8833 incl. scart kabel .....	2695,-
Philips monitor og TV, 15" med hjemmetjenning, 60 kanaler, fuld monitorkvalitet incl. kabel .....	3895,-
Commodore 1084 monitor incl. kabel .....	2995,-
TV-Modtager, 12 kanaler .....	1195,-

Rekvirer gratis  
**AMIGA TILLÆGSKATALOG**  
-sprængfyldt med  
nyheder.



# Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på Computer udlober og du vil forny det, eller du vil bestille et NYT ÅRS-ABONNEMENT på Computer, modtager du i begge tilfælde HELT GRATIS et spil til din computer. Spillet bliver sendt den anden uge i hver måned efter at du har betalt girokortet senest den dato der står på girokortet.

## Sådan gør du!

### Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af Computer) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig et

**...Når du betaler  
dit helårsabonnement  
til tiden, modtager  
du et gratis  
original-spil.**



girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

**Nuværende abonnenter:**  
Har du allerede et abon-

nemt, og har du i sin tid fået det gennem "kuponnyhederne", behøver du IKKE indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har.

Alle andre abonnenter der IKKE har fået deres abonnement gennem "kuponnyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

**Husk!** at ovenstående tilbud KUN gælder for 11 nr. af Computer/helårs-abonnement.

*Venlig hilsen*

**Computer**  
- magasinet for dig og din Commodore!

## Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:

**Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72,  
1264 København K.**

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på Computer, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

AMIGA    C64Disk    C64Bånd  
(kryds af)

### JÁ TAK!

- Jeg vil være ny abonent. Send venligst girokort.
- Jeg har abonnement i forvejen og vil gerne overgå til et helårsabonnement. Mit abonnementsnummer er:

**Navn:**

**Adresse:**

**Postnr.:**

**By:**

**Har du idag et halvårs-abonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).**

# Det Nye Computer

Ansvarende udgiver:  
Klaus Nordfeldt

Chiefredaktør:  
Christian Mortensen

Redaktionschef:  
Søren Bang Hansen

Redaktion:  
Michael Brochdorff  
Flemming Staffensen  
Hans Henrik Bang

Medarbejdere:  
Rasmus Bertelsen  
Torben Hammer  
Kim Hansen  
Claus Leth Jeppesen  
Peter Juul  
Bo Jørgensen  
Jesper Kehlet  
Marc Frits Møller  
Jesper Steen Møller  
Morten Strunge Nielsen  
Jakob Sloth  
Christian Sparrebohn  
Kim Holm  
Christine Madsen  
Niels Lassen  
Dan Erland Andersen (USA)  
Jonny Bergdahl (Sverige)  
Steve Cooke (England)  
Mel Croucher (England)

Redaktion og udgiver:  
Forlaget Audio A/S  
"Det Nye Computer"  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Tlf. 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21

Annonsør:  
Dansk Selektiv Presse ApS  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefon 33 12 32 83  
Telefax: 33 91 01 21

Annoncechef: Lars Mørland

Konsulent: Birgitte Møller Iive

Ifølge analyseinstituttet er "Computer" i løserunderne  
søgesje 10. år, her "Computer" 238.000  
læsere - hver måned, hvilket svarer til en  
dækningsgrad i befolkningen på ca. 6%.

Abonnement:  
Att., Mai Hejsteen  
Telefon: 33 91 28 33, lok. 23  
Telefondt.: 11.00-16.15  
Postnr.: 9-71 16 00

Abonnementspriisen kr. 348,50 for 11 num.  
og kr. 190 for 6 num.  
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver,  
bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må  
ikke udnyttes i annoncering anden kommer-  
cial sammenhæng uden forlagets skriftlige  
tilslætte. Citater med tydelig kildeangivel-  
se accepteres. Forlaget har ret til at aftryk-  
ke indsendte programmer i bladet, og udgi-  
ve dem på andre medier. Forlaget påtager  
sig intet ansvar for eventuelle trykfel.

Produktion:  
B.A.D. Graphic Designers  
Haslev Fotosats  
Partner Repo  
InSats  
Borgholz Offset  
Dansk Andels Trykkeri

Produktionschef:  
Erik Lemnings

Fotos:

Tobish Fotografi

Distribution:  
Danmarks DCA, Avispostkontoret;  
Norge: Narvesen

Forside og layout:  
B.A.D. Graphic Designers

Mediemst:



ISSN: 0905-6009

"COM"-BBS:

Computer's Bulletin Board System kører  
24 timer i døgnet med 1200/24000 baud,

B-8-bit, 1 stopbit, ingen paritet.

"COM"-BBS telefon: 33 13 20 03

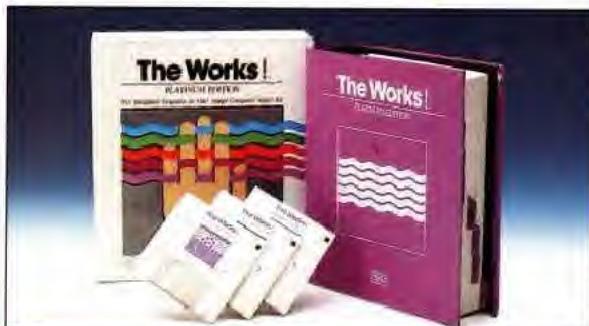
Sysops: Claus Leth Jeppesen og Hans

Henni Bang.



Vi kigger indenfor hos Mirrorsoft, et af verdens største softwarefirmaer, og tager et smuglig på efterårets spiludvalg

side 12



The Works! Platinum Edition er kompi-  
lationspakken af Analyze, Organize,  
Scribble og Online - alt i eet.

Vi tester

side 32



Rapport fra computerbranchens Hjalle-  
rup-marked; 16-bit Computerfair,  
England

side 84

## Computer hotline'90

Hård- og Softwarenyheder til Amiga 500,  
2000 og C64'eren!

## Mirror, Mirror

Vi har besøgt et af Englands største soft-  
warefirmaer, Mirrorsoft, og fået et smug-  
lig på flere af de titler, der er på vej.

## Multimedia Amiga 3000

Så er Commodores multimedia maskine  
et faktum. Vi kigger nærmere på "dyret".

## G'day Mate

Commodoreklubber i Australien? "You  
batt!" Læs reportagen fra et af verdens  
mest ukendte Commodorelande.

## Videotoaster

Vi har skrevet om video-risteren for,  
men nu er den en realitet. Vi har kigget på  
sagerne, og det bør du også!

## Bøger-bøger-bøger (2)

Vi underholder vores todelte bogestat med et  
bladet rundt i 6 Amigabøger.

## The Works! Platinum Edition

Platinudgaven af de kendte software-  
pakker, nu samlet under eet. Vi tester.

## Vilde Vibrioner

Er du bare lidt musikinteresseret, står du  
op på disse sider med det samme! Hvor-  
for? For nu skal du lave lyd på din Amiga!

## Gameplay

De-Tre-Måske-Fire testerigenen i helsta-  
bel af nye spil, både til C64'eren og  
Amiga.

## Games Preview

Fremtidens spil i dag - eller nutidens spil i  
morgen! Se selv hvad der venter på det  
nærmeste gadehjørne - for din mor!

## Intuition

Lidt teknik til tastefreaks, der gerne vil  
lave egne vinduer og gadgets, på Ami-  
gaen.

## Mailbox

Læsernes taler, hvor der bliver uddelt  
både ros og ris - og ikke kun til COM-  
puter...

## Harddisk til din Amiga?

Hvad betyder RLL? Er det godt med  
100MB, og hvad er MB? Find ud af det og  
alt andet, i vores gennemgang af hard-  
disk-terminologien.

## Harddisk Købers Guide

Oversigt over 10 harddiske til Amiga -  
hvilket er værd at købe?

## Da eventyret døde

Niels Lassen skriver nekrologen over  
eventyrspli, og fortæller om, hvad der  
kommer i stedet.

6

12

18

22

26

30

32

34

35

48

50

51

54

58

# computer hotline go



## Nye solide joysticks

Noget af det, der slides allermest på mht. computerudstyr er helt klart joysticks, og som du måske kan huske blev Turbo Joysticket lanceret for et års tid siden som joysticket, der kunne holde til stort set alt, selv ned-sænkning i kaffe, vild slyngen rundt i ledningen, hoppen oven på det osv.

Nu er der kommet en lille familieørgelse til fra Skodaversionen "Turbo Micro", der er det gamle Turbo Junior, der er blevet peppet op med microswitches over "Turbo Pro", der er udstyret med autofire og fås i normal eller gennemsigtig udgave til Rolls Royce modellen "Turbo Profi", der har 4 skydeknapper, variabel autofire, lysdiodeindikering osv. Alle joysticks leveres med et års garanti, og det er noget, der betyder noget når det drejer sig om joysticks.

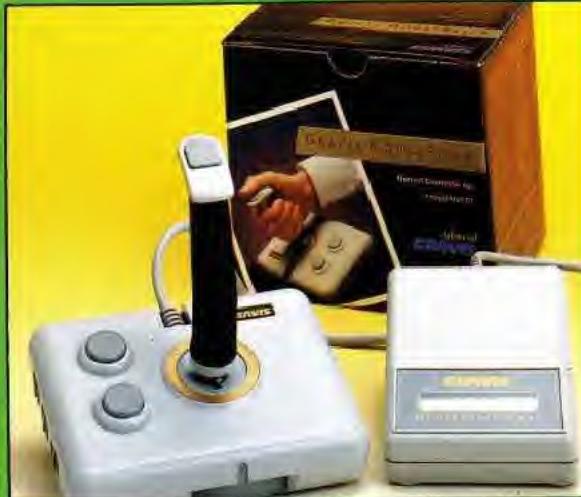
Turbo Micro: 118 kr.

Turbo Pro: 178 kr.

Turbo Profi: 248 kr.

BMP Data

Lystrupvej 3  
3300 Gørlev  
42 27 81 00



## Programmer dit joystick

Kan du stadig huske de gode gamle dage, hvor man programmerede computere for at få nogle gode spil ud af dem? Nu er turen kommet til joysticks, med det nye Gravis Mousestick, der fungerer som kombineret mus og joystick.

Det er fuldt menustyret via et LCD display, hvor du kan se de forskellige indstillinger. Her har du f.eks. mulighed for Direct Tracking, hvor musepilen følger joystikkets position, så du lynhurtigt kan flytte dig rundt på skærmen. Dette klarer vha. et digitalt optomekanisk system, der aflæser stikkets position,

## Amigamusik institut

Er du musikinteresseret og samtidig lidt tøvende overfor din Amiga's musikalske muligheder, er det en god ide at henvende dig hos det Rådgivende Musik Institut. Instituttet byder på en hel del forskellige kurser, hvoraf specielt skal nævnes et midikursus, samt et indføringskursus i det nye og stærke musikprogram Musik-X.

Desuden tilbydes der kurser i mange andre sequence- og editorprogrammer til Amiga, samt vejledende rådgivning i køb af udstyr og det gælder både instrumenter, computerudstyr og software.

Instituttet henvender sig specielt til "musikinteresserede der vil mere, udøvede musikere, musik/computerinteresserede". Der skulle således være masser af lære, både for dem der føler sig mest sikker på teknikken, og for dem der føler sig bedst ud i det rytmiske.

Interesserede kan henvende sig hos:

r.m.i  
Langgade 46  
Sparkær 8800 Viborg  
Tlf. 8664 5211



# computer hotline 90

og alt dette styres af en mikroprocessor med 16 K ROM samt RAM til at gemme dine favoritindstillinger. Der er 8 indstillinger for bevægelsesradius og stramhed, så du kan tilpasse joysticket til din egen smag, og meget meget andet, der alt sammen er forklaret i den medfølgende manual på 70(!) sider.

Pris: 895 kr.  
Euro Trade  
Finlandsgade 25  
Boks 1059  
8200 Aarhus N  
8616 6111



## Harddisk til Amiga 1000

Hvis du er Amiga 1000 ejer og har læst nyheden om Filerunner, har du nok spekuleret på, hvad du skulle gøre af sådan et kort, for det kan ikke rigtig være i en Amiga 1000 vel?

Det er hældigtvis ikke noget stort problem, for så skal du bare have den såkaldte FileRunner Box som du kan se på billede. Den har egen strømforsyning, så den ikke belaster Amigaen og tilsluttes databussen uden problemer. Inden i den er der plads til både controller og 2 harddiske, og det skulle vel nok kunne tilfredsstille de fleste.

Starlite Software  
Tlf.: 8680 4144

## Total postscript-kompatibilitet

Firmaet Soft Service sender inden længe en meger interessant printerdriver på markedet, for ejere af postscript printer. Selv om de vigtigste og mest professionelle programmer sædvanligvis understøtter postscript standarden, så er det nu aligevel betydnende, at have en driver i hånden, som gør det muligt at anvende din postscript printer i forbindelse med ALLE Amiga programmer.

Driveren er fuldt kompatibel med Preferences, og den er af samme grund meget ligetil at

installere. Desuden understøtter den printerne med forskellig oplosning og forskellig papirstørrelse. Dernæst håndterer den både monospaced og proportionale fonts samt en hel masse forskellige teksttyper (normal, underlined, bold, Italic, super- og subscript).

Selv om produktet er finsk opgives prisen for PostDrive i Europa til omkring 40 amerikanske dollars, og er du interesseret må du henvende dig direkte hos Soft Service, da ingen dansk importør endnu kendes. Adressen er:

Soft Service INC.  
ElectroCity, 4th floor  
SF-20520 ABO  
Finland  
Fax: 358-21-6375-729



## STAR nr.1 i Danmark

På en pressekonference i Monaco blev det afsløret at 70% af alle matrix-printere der bliver købt i Danmark er en STAR-model.

Faktisk er Danmark det land i verden, hvor der bliver solgt flest STAR-printere, i forhold til indbyggertallet.

Samtidigt viste STAR alle deltagerne ved pressekonferencen en STAR LC-10 i ÆGTE guld! Årsagen var at denne printer har man fremstillet 5 millioner af til dato. Tillykke fra Computer til STAR-importoren i Danmark, Aromatic. Aromatic kan kontaktes på tlf. 43 43 02 22.

Her er en STAR LC-10 i ÆGTE guld - imponerende!

## Løb med filerne

Det er snart længe siden at Amiga Loads Faster (ALF) controlleren blev introduceret på det danske marked, men det blev aldrig nogen stor succes til trods for, at det faktisk var en billig måde at få en stor harddisk på. Nu har ALF imidlertid haft voksevækst, og er blevet til FileRunner kortet, der er et kort med den nyeste version af ALF (inkl. standard OMTI controller til PC harddisks) hvorpå der desuden er monteret en 3.5" harddisk. Det smarte ved en 3.5" harddisk er selvfølgelig, at den er lille nok til at kunne stå lodret inden i en A2000, så du ikke skal bruge formegetaf den kostbare plads.

Filerunner leveres i forskellige versioner fra 32 til 300 Mb og hvis dette også bliver for småt, kan man let tilslutte endnu en harddisk til controlleren eller hele 7 for SCSI versionens vedkommende.

Når du modtager FileRunner er den naturligvis både lowlevel og highlevel formatteret og har Workbench og ALF software installeret, så det er faktisk bare et spørgsmål om at tilslutte kortet, lænde Amigaen og derefter lade den Autoboot.

Starlite Software  
Tlf.: 8680 4144



# VI GI'R DIG MERE STAR FOR PENGENE!



## STAR LC 10 COLOUR

- ✓ AMIGA-print i farver
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**2.695,-**

## STAR LC 10

- ✓ 144 tegn/sek.
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**1.895,-**

**star**  
ComputerPrinteren

## STAR LC 24-10

- ✓ 24-nåls laser kvalitet
- ✓ Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**3.295,-**

Alle priserne er incl. moms,  
en æske printerpapir, kabel og dansk manual

\* Ekstra sort farvebånd til STAR LC 10 COLOUR

# BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V  
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

**GRATIS!**  
Dansk manual  
Ekstra farvebånd  
Printerkabel  
Printerpapir  
- ved køb af STAR printer

**JA TAK!** *Send mig fluks:*

- Brochure og skriftprøver  
 En STAR LC 10  
 En STAR LC 10 COLOUR

- En STAR LC 24-10  
 En STAR LC 24-10 COLOUR

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

# computer hotline 90

## Forvær din Amigalyd

Den helt klart mest mærkelige nyhed til Amigaen i denne måned kommer fra Hardcom, og hedder Stereo Wide. Det er en lille kasse, som du kan slutte til lydudgangen på din Amiga, hvorefter du ved hjælp af en lille omskifter kan vælge mellem normal Amigalyd og forbedret stereokvalitet. Vi smækede den naturligtvis straks i Amigaen og loadede et spil med noget fed lyd, og klikkede kontakten over.

Waaaaaaaauw, der var simpelthen en kæmpestor forskel. Lyden lød langt federe nu end før. Vi prøvede med forskellige programmer, og det gjaldt for dem alle sammen, at vi kunne skifte om på kontakten og få hhv. dårlig og superfed lyd.

Det eneste lille problem var bare, at den fede lyd kommer når kontakten står i off stilling, og Stereo Wide ialtså ikke er koblet til. Faktisk får du den allerfedeste lyd, hvis Stereo Wide slet ikke er koblet til, men bliver liggende på hylden i forretningen, for der er da ingen grund til at bruge penge på, at få dårlige lyd - vel?



## Amiga bliver klog

Var du klar over at Amigaen faktisk ved en hel masse om kunsthistorie? For slet ikke at tale om dens ekspertise mht. danske digtere i det 20. århundrede eller musikhistorien med komplet LP/CD fortægelse.

Ait dette skal forstås sådan, at Poul Reitoff er ved at lægge sidste hånd på de såkaldte INTER RELationsdatabaser, der er beregnet til brug for studerende og interesserende, og indeholder oplysninger om alt muligt. På den måde er det muligt via modem eller teledata, lynhurtigt at fremskaffe oplysninger, som normalt ville kræve timers biblioteksgaveri. Systemet kører på en Amiga, men er endnu ikke færdigt. Bla. arbejdes der stadig på at opdatere databaser om verdenshistorie, Danmarkshistorie og vor kulturarv.

Hvis du vil vide mere kan du henvende dig til: Poul Reitoff  
Havretoften 38  
Box 21  
4200 Slagelse.



## Halelös mus

Man er snart ret yl, hvis man stadig klikker rundt på skærmene med sin gamle solide Commodoremus i hånden. Dels er den klodset og har en dårlig oplosning, men nu kommer det snart til at hedde, "at den er uraffineret fordi den slæber et kilo ledning efter sig".

Ja den trådløse mus er blandt os på godt og ondt. Som det kan ses af billedet, sættes en modtagerenhed direkte i

Amigaens muse port, og der behøves overhovedet ingen softwaredrivers.

Den kører naturligtvis på batterier, og så falder den i sovn (dvs. deligår i sleepmode), hvis den står stille i et bestemt stykke tid.

Practical Solution hedder den, og så er den din for kun, uups, så er den din for den noget upraktiske pris af 1495 incl. moms.

Kan fås hos:  
Alcotini  
Tlf. 8622 0611



## Nyt støvlåg til Amiga 500

Absolon Data sælger nu støvlåg, til 85,- kr. Desværre er det af solidt, omend klart, plast, så man kan ikke tage støvlåget af, og gemme det i en almindelig skrivebordsskuffe, mens man arbejder.

Hvis du bruger store arbevægelser, når du arbejder med musen, er du nu også en musemåtte der kan klare dette (se foto!). Små arbejdsborde er selvfølgelig afskrevet, men ryd spiseborde, så skulle der nok være plads til både Amiga og musemåtte...

Prisen for denne ligger på 80,- kr.  
Absolon data, tlf.: 3167 1193

# computer hotline 90

## Commodore Compact-Disc TV en realitet

Af Søren B. Hansen

Slut med rygter og spekulationer - den nye Amiga er ikke længere en hemmelighed! Efter flere måneder på pælden i tavshed, har Commodore fremvist et eksemplar på det nyligt afholdte CES-show i USA. Jeg har også talt med Commodore i England, og kan afsløre følgende facts om den nye Amiga:

Den kommer til at hedde "Commodore CDTV" (Compact Disc Television). Maskinen bliver udgivet omkring september i England, med en pris på ca. 700 pund. Det betyder, at vi herhjemme nok må indstille os på en pris i underkanten af de 10.000. Til gengæld skulle der være en vis chance for, at CDTV'en kan indgå i julehandelen i Danmark.

Som tidligere nævnt er maskinen groft sagt en A500 med indbygget CD-ROM drev, og med 1 Mb hukommelse. Maskinen ligner mest af alt en traditionel CD-afspiller, både i udseende og i pakning. Den medfører en infrarød kontroleenhed i stedet for den vi kender fra TV-videoen. Som ekstraudstyr leverer Commodore desuden en infrared trackball ("omvendt mus") og keyboard. CDTV'en kan tilsluttes altså TV eller en monitor.

Hvad vil Commodore med CDTV'en? Et denne ny computer, eller er det måske snarere en konsole, Commodores svar: ingen af delene! Maskinen er rettet mod et bredt massemarked (som leksik videoen). Hvor Amigaen og C64'eren normalt er gjort væk i drengesverdenet, er det Commodores håb, at CDTV'en vil blive en "dagligstue-ma-

skine". Og udover funktionen som "udvidet Amiga", kan den også bruges som alm. CD-afspiller, sammen med stereoanlæg!

CDTV'en vil, ifølge ubekræftede rygter, være fuldt kompatibel med eksisterende A500 software, hvis et 3,5" diskdrev tilsluttes.

Med disse nye specifikationer, er det højest sandsynligt, at maskinen også bliver solgt igennem det normale TV/video-forhandlernet. Commodore lægger stor vægt på dette; CDTV'en er et bredt og fleksibelt produkt, rettet mod massemarkedet!

Denne nye Commodore er altså ikke nogen afslaser for de nuværende Amigaer. Og endnu mindre er det en "spilkonsole" i traditionel forstand - Commodore indrammer selv, at maskinen er alt for dyrt til at konkurrere mod Sega og Nintendo.



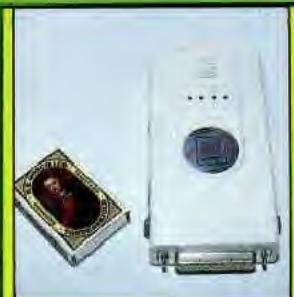
### Ingen Gallery

Pixelfreaks over hele landet må i denne måned undvære "Gallery", stedet hvor alle nuværende og kommende Amigategnere mødes:

Mirrorsoft's Cathy Campos er ikke i tviv om, at CDTV'en hurtigt vil finde en plads på det etablerede marked: "det er endnu for tidigt til, at vi har nogle konkrete produkter på vej, men vi har mange planer og ideer til, hvordan vi kan udnytte den nye teknologi. Det er en meget spændende maskine, som vi glæder os til at understøtte!"

Udviklingschefen hos MicroProse er enig: "Der er ingen tviv om, at vi vil udgive spil til CDTV'en. I første omgang vil der mest være tale om konverteringer af vores eksisterende programmer, men på længere sigt vil vi absolut udvikle særlige CD-ROM spil, så vi kan udnytte dette medie fuldt ud. Alt tyder nemlig på, at markedet er til stede!"

Vi vender snart tilbage med en fuld anmeldelse af CDTV'en!



## Ekstra porte

Ekstra serielpoete til Amigaen findes der efterhånden så mange af, at man kan finde dem ved at gå rundt og rede lidt i affaldscontainere (stort set), men her er der en som skiller sig lidt ud fra flokken.

Det drejer sig om MultiFace-Card, der i grundversionen byder på 2 parallelle og 2 serielle porte, der autokonfigurerer når du starter op. Herudover er der udvidelsesmuligheder til RS422 (en anden interfacesstandard), relæ og optokabler styring og 16 AD/DA konverter.

Starlite Software  
Tlf.: 8680 4144

Og hvorfor skrive en nyhed om det, tanker du maske: jo, "Gallery" er nemlig en af de mest populære serier, næst efter Bent Burgh og Lykkehjulet! Men for at fortivisen ikke skal gå over i fuldstændig apati, kan vi trøste med, at "Gallery" er stærkt tilbage i næste nummer (9), der udkommer den 30 august. Som Kim Holm, manden der redigerer "Gallery" selv siger det: "I'll be there, and you better be there, too!"

Indtil da kan du jo bare tegne videre, men husk at indsende dit mesterværk til os - det kunne jo være at det var penge værd!



## En lys ide

Hvis det er præcision der er sagen, så burde du nok kikke nærmere på Golden IMAGE musen fra Alcotini. Den koster 696,- incl. moms, men så kan den også læse en hel masse små "prikker" på musematten i stedet for at køre henover den med en plat kugle.

Da den fungerer vha. lys er den i modsætning til almindelige mekaniske mus ganske umulig at slide op.

Så er den naturligvis fremsynet nok til at være forsynet med en tredje knap, til brug i fremtidige programmer som trykker den af.

Kan fås hos:  
Alcotini  
Tlf. 8622 0611

## Trådlæst joystick

Vi har tidligere skrevet om et trådlæst joystick, men denne gang må det siges at være ret specielt konstrueret. Joysticket hedder UFO, og det er udstyret med autofire og almindelig fire. UFO joysticket har en rækkevidde på omkring 20 meter (føds så kan man spille uden



# BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

## ACTION REPLAY MK 6

- Et lille spil med mange brikker

ACTION REPLAY MK 6 er det mest omfattende modul til Commodore 64. Se her hvilke moduler, det kan gøre det ud for:

- Turbomodulet** til både bånd og diskette. Op til 15 gange hurtigere bånd-operationer og 25 gange hurtigere disk-operationer på 1541, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.
- FREEZE-MODULET**, der kan det hele og lidt til. FREEZER op til 249 blokke med mængder af ekstra funktioner, enkelt filskopiering op til 249 blokke og kopiering af hel diskside på under 2 minutter gør ACTION REPLAY MK6 til et helt unikt kopiværktøj.
- Snydemodulet**, der hjælper i de fleste spil. Restart efter snydepozes, automatisk søgning efter snydepozes, sprite-killer eller hvad siger du til at viske modstanderne ud?
- Programmeringsmodulet** for programmører på alle planer med bl.a. verdens bedste maskinkodemonitor.

**"Hapse"-modulet**, der uden videre lader dig hugge hele skærmbilleder og figurer fra spil, så du selv kan bruge dem i tegne-programmer, demoer, andre spil o.s.v.

- Legemodulet**: Sæt eget navn ind i alle high-scorelisten. Btyt fodboldspillere ud med racerbiler. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstættbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MK6.
- Det seriøse modul**: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstdækning har hemmet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MK6 også en ven i nøden for dig.

kr. 798,-



Hos BMP-Data  
kan du få alt i  
moduler til C-64  
fra kr. 198,-

## COPY 2000

- Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til den anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software)

kr. 148,-



## Smartsound stereosampler

- Når du vil pusle med lydbrikker.

- Overfører alle lyde fra Stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi. Stereo kvalitet (sampletakt på op til 100 kHz).
- Gem lydende cd, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE-mix.
- Findt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelperten.

### SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Herved er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for 398,- SÅDAN!

kr. 398,-

INCL. Kabel og Stereo-software

## AMIGA ACTION REPLAY

- Brikken, der mangler i alle spil

AMIGA ACTION REPLAY er et cartridge, der blot sættes i siden af AMIGA 500. Dette giver dig bl.a. følgende helt enestående fordele:

- FREEZE-kopiering af næsten alle programmer, også nogle af de sejeste originaler (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software).
- "Hapsning" af lyd og grafikbilleder fra spil. Lægges automatisk i IFF-format for viderebehandling i tegne- og musik-programmer.
- Komplet virus-detektor er indbygget.
- Omfattende "snyde"-system: Kør spillet i slow-motion eller få evigt liv i de fleste spil.
- Mulighed for at gemme programmer og filer i FDOS-format, der er fire gange hurtigere end normalt. Også selv om modulet ikke sidder i.
- Alle programmer kan restartes (køre videre) som om intet var hændt . . .

Med omfattende  
dansk manual

Utility-diskette  
medfølger GRATIS

kr. 1.195,-



## A500

## RAMUDVIDELSER

Et dansk  
kvalitetsprodukt



- Brikken, der gør spillet større

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdshukommelsen
- Megat lille og handy udgave
- Med afbryder

m/ur                    u/ur

kr. 1.175,-        kr. 975,-

## QUICK KATIE

- Flyt brikkerne hurtigere

- Fordobler processoren's arbejdshastighed fra 7 mHz til 14 mHz.
  - Dette giver en hastighedsforøgelse på op til 60%.
  - De normalt meget tidskrævende beregninger bliver meget hurtigere udført.
  - Stabil system med omskift mellem 7 MHz og 14 MHz.
  - Let at montere - passer perfekt i AMIGA 500.
  - Kan udstrydes med en MC68010 processor, der forøger hastigheden yderligere.
  - Med indbygget sikkerhedssystem, der forhindrer overbelastning af de vitale dele i computeren.
- Man tror, det er en trykfejl, men prisen er altså kun

kr. 1.295,-  
kr. 1.695,-

Pris med MC68010 14 MHz

NYHED! Lin op til 30.000  
uden udbetaling med PRIVATBANKEN

## SUPERFARVEPRINTER

- Få en kopi af puslespillet MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskriver MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.495,-

Prisen inkluderer kabler,  
250 ark papir, farvebånd,  
dansk manual m.m.  
Gratis kabel medfølger  
- værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprovørl

IC-BUS skrev. "En v-  
kabelforbindelse, hvilket  
kan gøre det lettere  
at få godt til udle-



## AMIGA VIDEODIGITIZER

- Lav billedbrikker

- Tager et videobillede direkte fra videobåndoptager eller kamera
- Virker fuldautomatisk via den medfølgende software
- Meget overbevisende realtime beregning til rigtigt skærmformat (42 bilerter/min.)
- Kan gemme billedeerne i mange forskellige formater, f.eks. IFF
- Billeder kan viderebehandles i Deluxe Paint, Photon Paint o.s.v.
- Leveres med netadaptør



kr. 1.795,-

## POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vores ordretelefon 42 27 81 00  
8 dages returret, 30 dages ombytningsret.

## BMP-DATA

JEG BESTILLER HERMED: MIN ADRESSE ER:

STK.	NAVN:
STK.	GADE, NR.:
STK.	POST NR.:
STK.	BY:
STK.	TLF NR.:

### BETALING

Pr. efterkrav + porto

Check vedlagt + porto kr. 20,00 (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)

IALT tilægges kr. 45,-

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og usikre varer - Ring!

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

### FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT:

AMIGA KATALOG

C-64 KATALOG

SKRIFTPRØVER M

1500C/DM105

*Det er fra denne anonyme bygning, Mirrsoft forbereder deres stormløb mod spilmarkedet.*

**D**a jeg alligevel var i London i forbindelse med ECTS showet (se sidste nummer), var det nærliggende også at kigge indenfor hos et af tids toneangivende softwarehuse, Mirrsoft. Efter en endeløs gåtur gennem Londons forurenede gader (afstanden så ellers så overkommelig ud på kortet!), næde jeg frem til Irwin House i det sydlige Southwark kvarter, hvorfra - skulle det vise sig - Mirrsoft planlægger et stormløb mod det europæiske spilmarked...

Her blev jeg venligt modtaget af firmaets energiske PR-kvinde, Cathy Campos, der velvilligt besvarede alle mine spørgsmål om firmaet. Mirrsoft er i virkeligheden en slags paraply-organisation for en række kendte spilnavne, nemlig: Imageworks, PSS, Cinemaware, FTL og Spectrum Holobyte. De to førstnævnte er engelske foretagender under Mirrsoft, mens resten er amerikanske firmaer, der bruger Mirrsoft som trinbræt til det europæiske marked.

### **Det "allerhelligste"**

Men Mirrsoft er mere end blot et administrationskontor for den amerikanske spilindustri - det opdagede jeg, da Cathy viste mig ind i firmaets "computerrum". Langs alle fire vægge er der opstillet computere i alskens afskygninger - lige fra ZX Spectrum til FM Towns! Det er her fremtidens spil bliver playtestet, så alle fejlene (forhåbentlig) kan blive fjernet, før programmet bliver sendt til kopiering.

I et hjørne står der en Sega Master System konsol, med et besynderligt modul tilsluttet.



Cathy forklarer, at Sega-spillene bliver programmeret "in-house", mens computerspillene alle bliver programmeret af selvstændige udviklingshold. I Mirrsofts computerrum sidder der så en ansvarlig "projektkoordinator", der løbende kontrollerer, at programmerne gør deres arbejde ordentligt og efter tidsplanen. Det sidste lykkes ikke altid lige godt, som det vil fremgå af nedenstående...

### **Fagre nye verden**

Da jeg havde set mig lidt omkring, styrede jeg resolut hen til FM Towns computeren. "Hvad bruger I den til?", spurte jeg et par playtestere, der sad ovre i et hjørne og puslede med en Amiga 500. Det var tydeligt, at de havde hørt det samme spørgsmål fra samtlige journalister, der hidtil havde besøgt dem, og det var lige så tydeligt, at de ikke var meget for at svare!

Før vi går videre, var det måske på sin plads med en kort beskrivelse af, hvad FM Towns er for en størrelse. Egentlig er det en PC - men med specifikationer, der får enhver IBM til at blegne! Producenten er den japanske elektronik-gigant Fujitsu, og deres computer er en af de mest "hotte" i øjeblikket.

Den indeholder en 32-bit 80386 processor, har en palette på over 16 millioner farver og lyd som en synthesizer.

Men det, som frem for alt har bragt FM Towns på alles læber, er det indbyggede CD-ROM drev. Der har været talt meget om fremtidens fantastiske CD-spil, men indtil nu er det kun Fujitsu, der har realiseret drømmen. Drømme er som kendt gratis. FM Towns, derimod, kostet i omegnen af 20.000 kr, så vi er nok nogle stykker der, uanset hvad Commodore siger, må blive ved med at drømme lidt endnu. Men for de store softwarehuse er FM Towns en oplagt mulighed for at eksperimentere med "fremtidens spilmedie".

Og det er altså her, Mirrsoft kommer ind i billedet! Præcis HVAD bruger de deres FM Towns til? Det spørgsmål kunne jeg desværre ikke få svar på. Firmaets ansatte har nemlig fået mundkurv på efter et ubehagligt sammenstød med Commodore, der var fortørnede over, at bl.a. Cathy Campos havde udtagt sig til pressen om Commodores nye CD-Amiga.

Det er almindelig kendt, at Commodore for nogle måneder siden inkalde alle de store softwarehuse, for at orientere dem om deres kommende vidunder, men spørger man Commodore, påstår de fortsat, at maskinen ikke eksisterer! Ret vanvittigt, især i betragtning af, at deres CD-Amiga ifølge en pålitelig kilde bliver officielt afsløret allerede i juni på det amerikanske CES show. Cathy Campos turde dog sige så meget, at "...det er en fantastisk maskine, og vi glæder os meget til at udvikle spil til den."

**MIRRORS THE**

**"...Who's the best of  
Mirrsoft? I hvert fald  
ske softwarehus til  
spilbranchen. Vi be  
en forsmag på dere  
frem til jul. Her en s**

### **Forrygende spil-år!**

Selvom vi altså må væbne os med tålmodighed hvad CD-spillene angår, så var Cathy Campos heldigvis mere snakkelsig mht. de "almindelige" spil til Amiga og (i betydelig mindre grad) C64. Faktisk kastede hun sig ud i en komplet gennem-

*Cathy Campos lader som om, hun kan læse dansk...*



*Et par playtestere diskuterer i den imponerende "computerrum".*



# ROR, CRON ILLI

to them all?"... Er det  
fa d hører dette engel-  
le førende indenfor  
øgte firmaet, og fik  
spiludgivelser helt  
snagsprøve!

gang af alle Mirrorsofts udgivelser for 1990. En ret overvældende oplevelse!

Da hun havde overlässet mig med skærmbilleder og pressemeldelser, fremviste hun en PR-video, hvor Gary Penn (redaktøren af det engelske blad "The One") vader rundt i diverse

Af Søren Bang Hansen

eksotiske omgivelser og præsenterer det ene Mirrosoft-spil efter det andet. Men efter et kvarters uafbrudt reklamevideo, måtte Mirrorsoft sande, at "Det Nye COMputer" åbenbart adskiller sig fra de fleste andre blade på et vigtigt punkt: vi går ned under overfladen! Jeg bad derfor om at få selve spilene demonstreret, så jeg ved selvsyn kunne danne mig et indtryk af, hvad de var værd.

Efter et par forvirrede ordvekslinger med de tilstede værende playtestere, lykkedes det at finde de relevante disketter frem, og så gik resten af eftermiddagen ellers med en omfattende demonstration af de spil, Mirrorsoft planlægger at udgive i løbet af 1990 - måned for måned...

## JUNI/JULI:

### Theme Park Mystery

Dette arcade adventure skulle væreude til Amiga, når du læser dette, og det ser ret usædvanligt ud. Handlingen foregår i nogle magiske forlystelsesparker, hvor der er masser af mysterier, der skal opklares. Programmøren hedder Brian Howarth, og garvede eventyrere husker sikkert hans "Mysterious Adventures" som "Arrow of Death" og "The Golden Baton".

### Battle Master

PSS er et kendt navn i strategiske kredse, men Battle Master er ikke et helt almindeligt strategispil. Det er stærke rollespislementer i dette spil, der foregår i en fantasiverden befolket af 4 racer: dværges, elverfolk, mennesker og orker. For også at appellere til dem, der ikke normalt giver sig af med strategiske rollespil, har PSS gjort et stort nummer ud af grafikken. Om Battle Master virkelig er "det flotteste rollespil til dato", tvivler jeg på, men flot ser det ud! Desværre kommer det ikke til 64'eren.

### Blade Warrior

Jeg skrev første gang om dette spil helt tilbage i det allerførste nummer af Games Preview, så du kan nok regne ud, at det er

blevet "en anelse" forsinkel! Programmet, der dengang gik under navnet "Palladin", er et meget grafisk orienteret fantasy-spil med masser af flotte effekter. Mirrorsoft går endda så langt som til at sige, at det minder mere om en Spielberg-film end et computerspil. Måske er det derfor, de har opgivet at lave en C64-version?

stationen, at de har opgivet at fortælle historien fra filmen: "Hvis vi prøvede at genfortælle det indviklede handlingsforløb, ville ingen forstå det!", forklarede hun. I stedet har programmøerne udvalgt de mest action-prægede scener fra filmen, og sat dem sammen til et "multi-level" spil - lidt i stil med "Batman: The Movie". Jeg fik



FM Towns er med sit indbyggede CD-drev et godt bud på fremtidens computer.

### Back to the Future II

Selvom Mirrorsoft er lidt sentude i forhold til filmpremieren, så har de uden tvivl en potentiel megå-sællert i dette spil - næsten uanset, hvordan kvaliteten bliver. Heldigvis lader det til, at spillet bliver godt! Cathy Campos forklarede under demon-

kun lov at se den første bane, som bygger på den kendte "hoover-board jagt". Skærmens scrollr i flere retninger, og grafikken (jeg så Amiga-udgaven) er ret flot. C64-versionen udkommer først til...



Kan du løse mysteriet i Theme Park Mystery?





Commodore

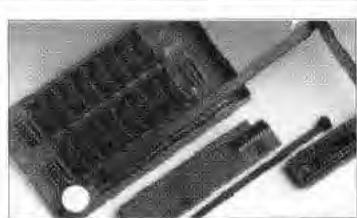
Næsten GRATIS

...og vi yder 1

Den ægte ramudvidelse

## Mini-Max Ram

Vær på kant med fremtiden. Nu hvor der kommer en ny Amiga med 1Mb Ram som standard vil softwaren også kræve mere kapacitet. Med Mini-Max kan du bygge din Amiga 500 ud til en Amiga 2000 med op til 2,5Mb Ram.



512 Kb monteret kr.: .....	1395,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapter .....	3595,-
Gary eller CPU adapter .....	348,-
512 Mb (det lille kort) .....	895,-
512 Mb ram til Mini-Max + A590 Harddisk .....	595,-



Vi har også de nye business-Printere, med 8 timers  
tilkaldeservice i garantiperioden. Ring.

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund .....	1.795,-
STAR LC-10 Colour .....	2.495,-
STAR LC24-10. 24 ngle m/utal af skriftyper .....	2.989,-
Arkføder til alle LC printerer .....	fra 1.090,-
Parallel interface til NL-10 incl. kabel .....	695,-
Farvebånd til alle STAR modeller .....	(God pris) ring!!!
Commodore MPS 1550 colour, ny model .....	2.495,-
Commodore MPS 1230 .....	1.695,-

## Diverse

3,5" Internt drev til Amiga 2000 ..	1195,-
Multiplayerkabel .....	248,-
Originale Amiga Beger .....	fra 248,-
Joystick .....	fra 99,-
Joy-Stick m/ auto-Fire .....	268,-
Formstøbt støvlæg til A500 .....	149,-
Kickstartomskifter .....	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 .....	250,-
Workbench sæt 1,3 .....	238,-
Musematte fra .....	69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1) .....	148,-
Rejsebox til 10 disketter .....	fra 39,-



Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og europæiske fabrikker. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn	Pris v/100 stk.
5,25" DSDD 48spi i box med udstyr ..	2,95
5,25" DSDD mærkevarer .....	fr. 5,95
3,50" MF2DD .....	5,95
3,50" MF2DD Extra kva., SONY-NN ..	6,95
3,50" MF2DD Extra kva., KAO NN ..	7,95
3,50" MF2DD KAO mærkevarer .....	11,95
Diskbox mlås til 100 stk. ....	84,00
Originale Amiga labels i 5 farver .....	0,50
Rensdisketter .....	fra 49,00

Amiga 2000  
+ udstyr til  
1/2 pris!!!



\*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.  
Husk at medbringe dit studiekort  
Ring og hør nærmere!!!!

Ny smart  
Amigamus!  
- den bedste mus!  
ifølge stor-testen  
i Computer nr. 5  
...Nu også som  
"optisk" uden  
kugle.\*



JEN-MOUSE er navnet på denne nye og meget præcise mus til din Amiga. Den har holdbare micro-switches og en oplosning, der svarter til ca 280 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil. Leveres med 495,- en smart mus-måte, kun:

\*NYHED NYHED NYHED  
"Optisk" mus uden kugle  
INTRODUKTIONSPRIS: 895,-

BANZHA

Tlf.: 45934411

Lynghby  
Vi leverer til hele Norden. Levering inden  
Forbehold for prisændringer og trykfejl.

# 1 års garanti på alle varer!

## Tilbud

Den bedste farvemonitor til Amiga . PHILIPS CM8833.

Opløsning 600x285.

Indbygget stereo-lyd.

Med grøn knap til tekst

**2495,-**

Commodore

Amiga 500 + PHILIPS farveskærm CM 8833 incl. kabel og 3 spil + Joy-stick  
kæmpetilbud Nu Kun **7.195,-**

...også tilbud på andre pakkeløsninger! Fra kun kr.: 4495,-

## Amiga drev

3,5" drev, lavpris kun:	895,-
3,5" drev, til A2000	1195,-
3,5" SENATOR,	
Med afbryder, bus, super slim-line, stavklap og 70 cm. kabel, lydes.	
Meget hurtigt accessid.	
3,5" Golden image med display	1095,-
3,5" Golden image med display	1495,-
5,25" drev 40/80 sporomskifter	1495,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter	1695,-



## ACTION REPLAY

Nu er den kommet!!!

Nu er 64'er hittet kommet til Amiga 500, bare meget bedre. Action Replay har det hele, fryseknap, maskinekode-demonitor, assempler, virus-checker og slow-knap.

**Nu kun: 1195,-**

## Stereo Soundsampler Midi - Interface

En soundsampler forbinder via kabel til en computer. Herefter er det muligt, via de 2 indgangs på sampleren at optage lyd med en mikrofon eller via en linje-udgang fra båndoptagere, radio, pladespiller eller CD. Lyden bliver optaget digitalt (omsat fra analog- til digital-data) hvilket betyder at man kan arbejde med den inde i computers hukommelse. Alle med danske manueler.

**Alcatini**  
Creative Sound Systems  
Smart Sound

**fra: 398,-**

## HYUNDAI 2400 Baud Modem

100 % Hayes kompatibel og fuld softwarestyret, leveres med tre terminalprogrammer (JR-Comm, Amictern, Comm). Med Modemet følger også navne og telefonnumre på en lang række databaser i Danmark. Incl. kabel

**Særpris:**

**1895,-**

## A590 - fremtidens Harddisk til Amiga 500



Med A590, der er kombineret harddisk og RAM udvidelse, der får den populære A500 op på siden af den professionelle A2000. A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførselshastigheden op på 2,4Mb/sek. Et fordelagtigt valg til din A500.

**Se priserne!**

incl. sokler til 2Mb Ram. **4895,-**  
**5595,-**

Med 512Kb RAM monteret

**Vi er også gode  
til software.**

Mange forskellige spil,  
bl.a. CHASE HQ og  
LICENCE TO KILL

**Introduktions-  
pris  
fra kr.: 199,-**

**AF**  
*datamedier*

## AUGUST:

### Cadaver

Det næste Amigaspil fra de famøse "Bitmap Brothers" er helt anderledes end "brødrenes" tidligere succeser; Xenon II og Speedball. Det er nemlig et såkaldt "3D isometrisk arcade adventure", et grafisk eventyrspil, hvor man ser omgivelserne skræt oppefra, ligesom i de gamle Ultimate-spil. Grafikken er ekstremt detaljeret, og spilområdet skulle være enormt. Handlingen foregår i middelalderen, hvor du skal finde og dræbe en farlig massemorder. Det, jeg så af spillet, ser virkelig lovende ud med masser af action, gys og uventede farer.

### Wings

Cinemawares nye spil er altid omgærdet af stor interesse - nok især pga. den fantastiske grafik og lyd, der har været firmaets varemærke lige siden "Defender of the Crown". Wings er en flysimulator, hvor hovedvægten er lagt på actiondelen med flot grafik og lyd. Vi befinner os i den Første Verdenskrig, og du får blandt meget andet mulighed for at gøre Nuser kunsten efter - i dogfight med "Den Røde Baron"! C64 ejere bliver endnu engang forbigået, men i det mindste kan spillet køre på en almindelig 512K Amiga.

### The Final Battle

Kan du huske Rainbird's ikonstyrede grafik-eventyr "Legend of the Sword"? Det her er fortsættelsen, hvor den onde troldmand Suzar endnu engang erude på skrammer. Af nye features kan nævnes skiftende vejrforhold, forbedret grafik - og så er der denne gang lagt lidt større vægt på rollespils-elementet med mere sammensatte figurer. Alt i alt en lovende sensommer udgivelse til eventyrlade Amiga-ejere.

## SEPTEMBER:

### Up & Away

Dette Amiga-spil er Mirrorsofts bidrag til det efterhånden store udbud af "nuttede" spill! Heldigvis ser det ud til, at holdet bag Up & Away har kombineret den nuttede grafik med humor, action og en underholdende to-spillermulighed, hvor skærmen er delt op i to dele ("split-screen"). Magnose og Flip-it er to små marsmænd, der er kommet til Jorden for at stjæle vores vand! Jordboerne er naturligvis ikke meget for at afgive vandreserverne til den røde ørkenpla-



*Back to the Future II* på 64'eren.



*Cadaver* er det næste spil fra Bitmap brødrene.



Cinemaware går i luften med *Wings*!



Spændende split-screen action i *Up & Away*!



Eventyret om ringen begynder først med *Riders of Rohan*.



*TV Sports Baseball* fra Cinemaware.

net, og den strid er der kommet et sjovt og originalt platformspil ud af.

### Riders of Rohan

Godt nyt til alle Amiga-ejende Tolkien-fans: Australiske "Beam Software", der bl.a. lavede "The Hobbit" for Melbourne House, er tilbage med endnu et spil over Tolkiens saga om "Ringenes Herre". Riders of Rohan er et grafisk wargame, designet af Beam Software, men programmeret af Spinaker i USA. Uddover det strategiske aspekt, er der masser af action-sekvenser, og Cathy Campos siger, at Riders of Rohan bare er det første i en hel serie af nye Tolkien-spil. Mirrorsofts spil skal ikke forveksles med Interplay (ex-Bards Tale), der netop har annonceret deres egen serie af Tolkien-rollespil. Mirrorsoft blev ret chokerede over denne nyhed, da Beam Software angiveligt har eneret på at lave spil over Tolkiens værker. Er dette optakten til en ny ophavsretssstrid, og hvem vinder "Ring-krigsen"? Mere nyt, når vi får det...

## OKTOBER:

### Wolf Pack

Denne Amiga-simulation fra PSS udspringer sig i efteråret 1942, hvor du er kaptajn på en ubåd. Lyder det bekendt? Ja, men Wolfpack ser på mange måder ud til at skulle overgå Silent Service. Der er f.eks. gjort meget ud af grafikken, som bl.a. skulle indeholde en meget realistisk "digitaliseret belægning". Desværre fik jeg ikke lejlighed til at opleve spillet "live", så du må vente lidt endnu med at finde ud af, om man virkelig behøver søsygetabletter for at spille Wolfpack...

### TV Sports Baseball

Det næste program i Cinemawares "TV Sports" serie virker kun på Amigaer med 1 megabyte, så det siger sig selv, at der heller ikke her kommer en C64-version. Det amerikanske firma har med stor succes simuleret amerikansk fodbold og basketball, og det kommer næppe bag på nogen, at dette her drejersig om endnu et ultra-amerikansk boldspil: baseball. Heller ikke det spil fik jeg lov at se, men grafikken skulle være lige så flot som tidligere, og traditionen tro er der også en stor database med kilometravis af sportsstatistik til de tal-glade amerikanere.

## NOVEMBER:

### Flight of the Intruder

Spectrum Holobyte er firmaet bag et af årets mest kendte spil: flysimulatoren Falcon. I denne fortsættelse er der lagt større vægt på det strategiske aspekt. Flight of the Intruder, baseret på en bog (!) afsamme navn, simulerer et luftangreb under Vietnamkrigen i 1972. Det nye er, at du og dit fly denne gang blot er en lille brik i en større sammenhæng. Hvis du bliver angrebet, kan det f.eks. være, at et allieret fly kommer dig til undsætning. Dit strategiske overblik spiller desuden en stor rolle for kampens udfald.

### Duster

Realtime software blev med et slag berømte, da de lavede det fantastiske "Carrier Command" for Rainbird. Nu arbejder de bl.a. for Mirrorsoft, og Duster er et godt bud på en rigtig "julesællert" til Amiga! Spillet indeholder masser af den lynhurtige 3D vektorgrafik, der er blevet Realtime's kendemærke, men denne gang er det hele krydret med lidt rollespil. Handlingen er henlagt til landbrugsglobeneten "Heaven", der i år 3800 trues af mutante insekter. Hvis høsten skal reddes, må du tage kampanen op mod skadedyrene - en ikke helt ufarlig beskæftigelse! Jeg fik demonstreret spillet på en hurtig PC'er, og selvom Amiga-grafikken nok ikke bliver helt så hurtig, så er der god grund til at glæde sig. Skadedyrsbekæmpelse har aldrig været sjovere!

### Speedball II

Bitmap Brødrene har nok at se til i øjeblikket! Samtidig med, at de programmerer Cadaver, kæmper de med at få denne fortsættelse til deres klassiske "Speedball" færdig, inden julehandelen sætter ind. Af hensyn til nybagte Amiga-ejere skal det ligesiges, at det drejer sig om et futuristisk boldspil, der egentlig burde hedde "vold-bold"! 2'eren har en størrebane, flere spillere - og gameplayet skulle minde lidt mere om nutidens fodbold.

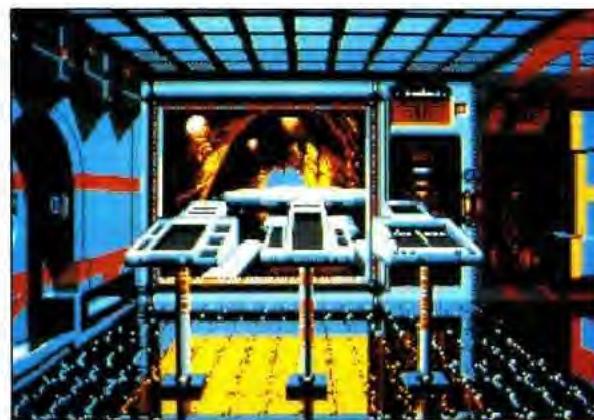
## DECEMBER:

### Vette

Julemåneden er som sædvanlig rig på nye spil, men det her er nu en gammel nyhed - PC-versionen er godt et år gammel. Du kører en lille rød Corvette rundt i San Franciscos gader, hvor du bl.a. skal undgå at påkøre fod-



Flight of the Intruder er fortsættelsen til Falcon.



I Duster skal du bekæmpe muterede skadedyr!



Vorden fortsætter i Speedball II.



Terrarium - verdens mest forsinkede spil



En af de mange suspekte typer i Killing Cloud.

gængere. Det er amerikanske Spectrum Holobyte, der står for programmeringen, og derfor var det heller ikke muligt at se en forsmag på programmet. Men PC-grafikken var ekstrem flot, og jeg kan ikke se nogen grund til, at Amiga-udgaven skulle være mindre imponerende.

### Terrarium

Dette er uden tvil det mest forsinkede spil, jeg nogensinde har oplevet. Ligesom Blade Warrior blev "nyheden" for første gang præsenteret i Games Preview nr. 1, og hvis spillet kommer til december, er det næsten 3 år forsinkel! Og for at det ikke skal være løgn, så indrømmer Cathy Campos, at det måske først er færdigt "engang i starten af 1991". Det lyder som et ret usædvanligt spil: handlingen foregår i en mikroskopisk verden, der ligger inde i en glasflaske. I praksis er det et arcade adventure med en del actionsekvenser. Til vinter får Amiga-ejerne (måske!) lejlighed til selv at afgøre, om dette spil var værd at vente på.

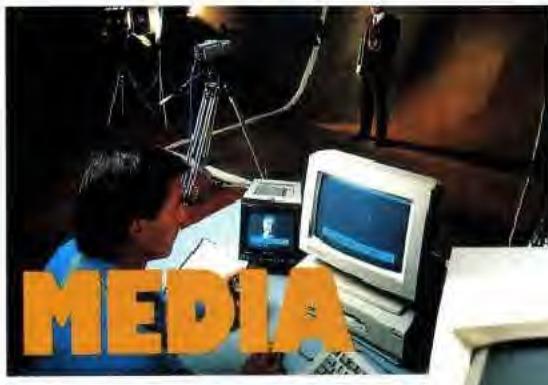
### Harpoon

Dette spil skaber i øjeblikket en del røre i PC-kredse, hvor det netop er udkommet. Designeren af "Imperium", Matthew Stibbe, fortalte mig på ECTS showet, at Harpoon er et af de mest vel-designede spil, han nogensinde harset! Spillet er usædvanligt avanceret wargame, der simulerer et stort slag mellem NATO og Warzawapagten. På trods af sin kompleksitet er spillet ret nemt at gå til, da det hele er musestyret. Som sædvanlig, fristes man til at sige, udkommer det ikke til 64'eren, og Amigaejere skal endda have 1 megabyte hukommelse for at få del i morskaften.

### Killing Cloud

Årets sidste spil fra Mirrorsoft er programmeret af "Vektor Grafix", som nok er mest kendt for deres "Fighter Bomber". Vi befinner os i det 21. århundrede. En mystisk giftsky har lagt sig over San Francisco, og 50% af befolkningen er allerede døde. Som detektiv i byens politistyrke skal du løse mysteriet, og prøve at reddde de overlevende. Det lyder som et adventure, men ser mere ud til at blive en slags flysimulator. Unset hvad, så lover Cathy Campos med overbevisning i stemmen: "It wont be easy!".





Så er den her - den længe ventede Amiga 3000! Med Motorola 68030 processor, stærkt forbedrede grafikmuligheder og HELT nyt operativsystem (på dansk), i handelen i Danmark til august! Computers Jesper Steen Møller har haft ørene i maskinen.

Af Jesper Steen Møller

**A**miga er blevet endnu bedre! Og hurtigere, mere brugervenlig, pænere og større, men den stadig er en Amiga. Nyheden består i to ting, nemlig hardwaren, der er blevet stærkt forbedret, og softwaren, der vil komme til at ændre alle Amiga modellerne.

Amiga 3000 er nu en REN 32 bits maskine, hvilket gør den mange gange hurtigere end A2000. Samtidig kan den

adressere op til 1 Gigabyte hukommelse!

#### En helt ny maskine

Amiga 3000 vil blive leveret i tre grundmodeller, alle med 68030 som CPU. Den billigste har en 68881 matematik-processor, clockfrekvens på 16 MHz og 40 Mb harddisk. Den mellemste har også 40 Mb harddisk, men har en 68882 matematik-del og en 25 MHz



# AMIGA 3000

clock. Den dyreste model har også 68882 og 25 MHz clock, men en harddisk på 100 Mb. Alle harddiske er Quantum-kvalitet!

Alle tre modeller har 2 Mb hukommelse (1Mb Chip/1Mb Fast), og kan udvides op til 16 Mb på bundprintet. Heraf er max. 2 Mb Chip-mem. Amiga 3000 leveres med et 880 kb diskdrev, og plads til endnu en 3,5" enhed: Hard- eller floppydisk. Harddisken er dog i centrum, og den er en af de absolut hurtigste til Amigaen.

## Gennemtænkt hardware

Amiga 3000 har indbygget SCSI interface, og bagpå maskinen er der et SCSI stik, der kan forbinde A3000 med hvilken som helst SCSI-enhed. Da A3000 ikke skal bruge slots til harddisk eller RAM, er der kun 4 af slagsen, mod 51A2000. To slotte har bridgeboard facilitet. Man kan bruge to slags kort i slotene: A2000 kort (16 bit) eller 32-bits kort til A3000. Bus controlleren, "Buster", finder ud af det hele!

## Video og grafik...

ECS (Enhanced Chip Set) hedder de to nye specialchips, der sørger for bedre grafik. Chipsetne (Obese Agnus og Super Denise) kan bruge 2Mb Chipmem i A3000 og 1Mb i A500 og A2000. Til videobrug (15 kHz) er der kommet en ny oplosning, superhires, 1280x512 pixels i 8 farver, interlaced - og 1280x256x8 uden interlace. Så er der 31 kHz udgaver af 640x512 oplosningen (max 8 farver) og 320x512 (max 16 farver). 31 kHz betyder, at der ikke er nogen interlace-flimmer på en multiscan monitor. Alle de ovenstående, såvel som de gammelkendte Amiga-oplosninger kan overscannes (på lavlig supporteret vis!)

Derudover er der en ny oplosning på 640x480 i 4 farver (også 31 kHz). Det er IBMs VGA oplosning, som er uafhængig af NTSC/PAL. Det betyder at det bliver nemmere at portere (oversætte) programmer fra f.eks. IBM PS/2. Som sagt vil ECS (der også kan lave større blitter-operationer) også kunne bruges fra A500 og A2000! For når det regner på præsten så drypper det på degnen.

## Display Enhancer

Ved video-udgangene i en A3000 sidder AMBER, en såkaldt display-enhancer (kendt som "FlickerFixer"). AMBER

kobler to videoframes sammen, så interlace ser flot ud! Resultatet kan dog kun ses på en multiscan skærm. Samtidig fjerner AMBER de tynde sorte streger, der findes mellem scan-linierne på et billede UDEN interlace. Sammen med en multiscan skærm bliver billedet brilliant.

## Kickstart 2.0 - Amiga bliver voksen

A3000 fødes med en kickstart 2.0, der er det endelige navn for 1.4. Hoppet til 2.0 skal markere at der er ændret meget fra V1.3 - og det er der. ROMmen fylder nu 512k - der var ikke plads i de 256k, som V1.3 fyldte. De mest brugte C-kommandoer ligger nu i ROM og der blev plads til ASL-library (hjælperutiner til programmører) og en stærkt forbedret Intuition, der får Amiga's system til at se voksent ud - vindue/menu-systemer på Atari ST, OS/2 PM og Macintosh kommer til at ligne noget. Per på tre år har tegnet med en lineal!

Workbench er virkelig blevet voksen! Der er meget bedre styr på ikonerne, preferences er vildt udvidet (ALT kan indstilles), og der er bare så meget godt til bruger. Med AmigaDOS 2.0 er det blevet lettere at koncentrere sig om det, man bruger maskinen til - kreativt arbejde eller hobby.

FastFileSystem er nu indbygget i V2.0, og det er nu muligt på en nem måde at bruge FFS på normale 880kb flopper. CLI'en er helt væk nu, og AmigaShell er indbygget i ROMmen. Så skal der ikke længere loades tusind-



Sådan tager Workbench 2.0 sig ud på skærmen - totalt redesignet!

vis af drivere og andre doyne filer.

## Mange nye features

Når Amiga 3000 frigives er hele workbenchen og de tilhørende utilities på dansk - en opgave, der giver Commodore Data svært på panden! Blandt de medfølgende utilities er der et komplet harddisk-backupprogram, der kan "backe up" til floppier eller tapestreamer og et harddisk utility-program, der sørger for partitionering af nye harddiske - en opgave, der har hidtil har været meget kryptisk. Sammen med AmigaDOS 2.0 følger William Hawes' ARexx, som er en kommunikationscentral, der formidler kon-



I WB 2.0 er bl.a. alle kommandoerne i C-skuffen, nu i ROM.

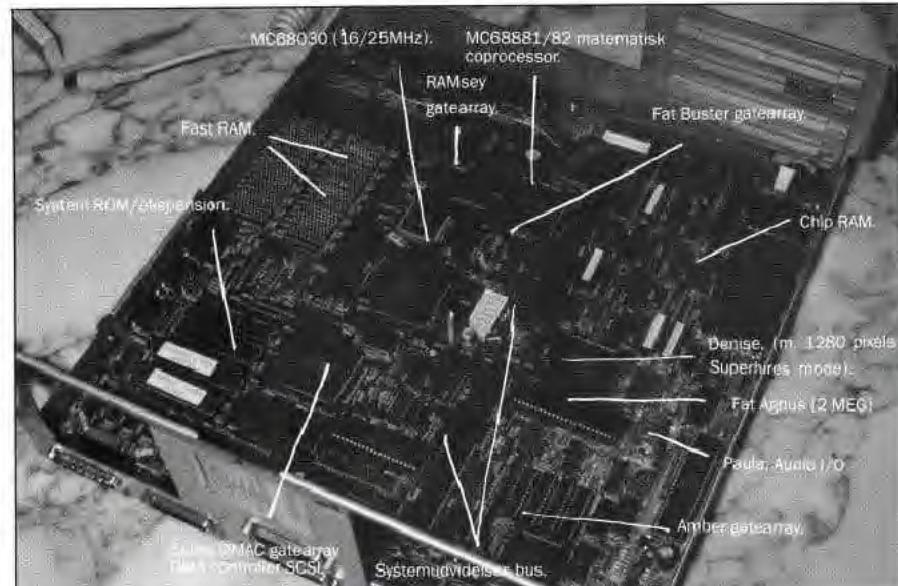
takt mellem programmer (tasks). Således kan to programmer, der ikke kender hinanden, sende beskeder rundt i systemet.

I Workbench 2.0 er der også et såkaldt Commodities Exchange program. Navnet dækker over noget så lækkeret som komplet kontrol over residente programmer (hotkey-styrede programmer a la PopCLI). Samtidig medfølger en håndfuld af disse - bl.a. en blanker og et F-tast-kontrolprogram. AmigaDOS 2.0 vil OGSA kunne fås til A500 og 2000. Det er blot et spørgsmål om tid.

## Men prisen da?

De tre Amiga 3000 modeller Commodore lancerer i Danmark i august, er endnu ikke endeligt prissat. Et kvalificeret bud vil være på ca. 25.000,- for den mindste, kr. 30.000,- for den mellemste og ca. 35.000,- for topmodellen. Det er eksklusive og uden monitor. En god, velegnet monitor kan Commodore levere for ca. 5.000,- Det er en multiscan monitor, der kan vise alle de flotte oplossninger perfekt.

Til sidst skal Commodores små nuttede højttalere til ca. 300 kr. nævnes. Der er IKKE højttalere i en VGA/multiscan monitor, så de to små højttalere er fikse og gedigne, hvis man ikke har stereo i nærheden. Priserne kan måske virke meget høje - men sammenlign med de tilsvarende IBM PS/2 eller Apple Mac II, og se forskellen! Amiga 2000, der hidtil har været seriens top, lader lidt for meget af et image som spiller



# CPU

# AMIGA®

## HVOR AMIGA-FOLKER KOMMER AMIGA-FOLK TIL

**1/2 PRIS  
TIL STUDERENDE**



### AMIGA 2000

- ★ 1 MB CHIP RAM
- ★ MUS
- ★ 880 KByte 3.5" Diskdrv
- ★ C1084S farve monitor
- ★ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ★ Workbench 1.3 Disk

StudiePris: **10.300,-**



### A2000 XT/AT KORT

#### A2088 PC-XT KORT

- ★ 512 KByte RAM
- ★ 360 KByte 5.25" Diskdrive
- ★ MS-Dos 3.30

StudiePris: **3.599,-**

#### A2286 PC-AT KORT

- ★ 1 MB RAM
- ★ 1.2 MB 5.25 Diskdrive
- ★ MS-Dos 3.30

StudiePris: **6.649,-**

### A2000 RAM-udvidelse

#### A2058-2

- ★ 2 MB RAM
- ★ med plads til 8 MB RAM i alt

StudiePris: **4.087,-**

### A2000 HARDDISK

#### A2092

- ★ 20 MB 3.5" HARDDISK
- ★ Autoboot med KickStart 1.3
- ★ SCSI interface

StudiePris: **4.200,-**

#### A2094

- ★ 40 MB 3.5" HARDDISK
- ★ Autoboot med KickStart 1.3
- ★ SCSI interface

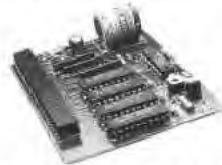
StudiePris: **6.096,-**



### A500/2000 HARDDISK

- ★ ALS251-1
- ★ 40 MB HARDDISK
- ★ 28 ms
- ★ MFM controller
- ★ Autoboot med KickStart 1.3

Pris kun: **4.495,-**



### A500 RAM-udvidelse

- ★ RM550C
- ★ 512 K Ram udvidelse
- ★ Real-time UR med batteribackup
- ★ Afbryder

Pris kun: **995,-**



### EXTERN DISK DRIVE

- ★ RF320C
- ★ 3.5" 880KByte
- ★ Afbryder
- ★ Viderført BUS
- ★ Støvklap

Pris kun: **995,-**

### SORT/HVID SCANNER

- ★ GS4500
- ★ 105mm Scan pr. spalte
- ★ 400 dpi
- ★ gemmes som IFF
- ★ incl. software

Pris kun: **2.695,-**

### GENIUS MUS

- ★ GM-7E
- ★ Microswitch

Pris kun: **398,-**

### MUSEMÅTTE

- ★ Fås i rød, blå eller grå

Pris kun: **78,-**

## LÆS HER HVORFOR CPU

- Teknisk viden på expertplan.
- Altid god service både før og efter købet.
- Skræddersyede SoftWare løsninger.
- Stort udvalg i SoftWare.
- Billige priser uden at det påvirker servicen.
- Danmarks største og stærkeste inden for EDB til hobby og erhverv.
- Og vi bliver størrere og stærkere

### SOFTWARE

Deluxe Paint III	Kun	<b>898,-</b>
Deluxe Video III	Kun	<b>998,-</b>
Deluxe Music Const. Set	Kun	<b>898,-</b>
Deluxe PhotoLab	Kun	<b>898,-</b>
DIGI-Paint 3	Kun	<b>898,-</b>
SEKA Assembler	Kun	<b>848,-</b>
Quarterback HD backup	Kun	<b>795,-</b>
CanDo	Kun	<b>1.395,-</b>
KindWords v2.0 DK	Kun	<b>795,-</b>
PageSetter II	Kun	<b>798,-</b>
Professional Page 1.3	Tilbud	<b>1.995,-</b>
Photon Paint v2.0	Tilbud	<b>498,-</b>

CPU  
DIN LOKALE  
AMIGA  
FORHANDLER

CPU 2000 A/S  
GL. Kongevej 134  
1850 Frederiksberg C  
Tlf: 31 24 21 21

CPU 2100 A/S  
Østerbrogade 110  
2100 København Ø  
Tlf: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S  
Amagerbrugade 124  
2300 København S  
Tlf: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S  
Radiodrej. Centrum 208  
2610 Radiodrej.  
Tlf: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S  
Pogstørde 26  
5000 Odense C  
Tlf: 65 91 20 33

CPU 6700 A/S  
Kongensgade 140  
6700 Esbjerg  
Tlf: 75 12 88 11

CPU 8000 A/S  
Absalonsgården 45  
8000 Århus C  
Tlf: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S  
Nørregade 27  
9000 Aalborg  
Tlf: 98 13 22 77

CPU  
BARE BEDER  
OG  
BILLIGERE

# AMIGA 3000

computer - på grund af A500's succes.

Derfor skal Amiga 3000 markedsføres helt anderledes. I Danmark vil A3000 blive tilbuddt ca. 10 forhandlere, der skal være "kvalificerede", som Commodore Jan Nyman vælger at udtrykke det.

Toppresentationelle sælgere og kompetente teknikere skal der til for at Amiga 3000 kan få en god fremtid i den tunge ende af skalaen.

## AmigaVision

Sammen med Amiga 3000 leveres AmigaVision softwaren, som er et 100% ikon/symbol baseret forfattersystem. På få minutter kan man programme små præsentationssekvenser med IFF musik, samples, billeder og animationer. Perfekt til f.eks. et slideshow, der reagerer på brugerens input. Der er ca. et dusin lækkere effekter når man skifter billede, og via programmets ARexx interface kan man kommunikere med et hvilket som helst support-program skrevet i C eller maskinkode.

Commodore har købt Ariadnes LaserVideo Player Device, der er et interface til de fleste af markedets videoafspillere (både laser og bånd). AmigaVision ventes prissat mellem 1.000,- og 2.000,- kr., og det er en uhørt lav pris. AmigaVision er nemlig bare sagen til interaktiv præsentation, og vil give Amiga ry for at være en kreativ maskine, alle kan finde ud af. Læs testen

*Amiga 3000 bagfra. Læg mærke til SCSI-interface!*



COMputers redaktion gennemgår den nye Amiga med Jan Nyman, Commodore (nr. 2 fra højre).

her i bladet af AmigaVision i et af de førstkomende numre.

## Forskelle til A2000

A2000 og A500 er ikke døde. Når AmigaDOS 2.0 og ECS kommer frem vil også disse maskiner kunne mærke, at Commodore gør noget i den professionelle ende. Har man en A2000 med acceleratorkort, stor harddisk m.m. og bruger man den meget, er det nok fristende at skifte til Amiga 3000. Men ikke bidende nødvendigt. Amiga 3000 er hurtigere (men 100% kompatibel er den ikke). Skal man derimod til at investere i A2000 med turbo og harddisk eller evt. en A2500, så vil Amiga 3000 næsten helt sikkert være billigere! Amiga 3000 er lige fra starten en topprofessionel maskine. Det er 32 bits arkitekturen, der gør forskellen!

Under alle omstændigheder vender vi tilbage her i bladet, med mere dybdegående artikler omkring Amiga 3000, og se på, hvad der ellers gemmer sig bag facaden af denne nye maskine, der skal tage kampen op med bl.a. Compaq Deskpro 386 og fremfor alt, Apple Macintosh IIci.



Og sådan tager A3000 sig ud, når den står på arbejdsbordet. Imporerende.

# NEWS

## TRÅDLØS JOYSTICK

Joystick med infrarød overførsel, gør det muligt at spille i hele stuen. Den har autofire og rækker op til 20 meter. Den er utrolig hurtig og er nem at bruge. 1 års garanti.

Pris uden batterier



1495,-



## TRÅDLØS MUS

Sættes direkte til Amigaens museport og behøver altså ingen software drivere mm. Den er udført i slimline-design og er virkelig lækker at arbejde med. Den har to "sleep" modes der sparer på batterierne. Hårte knapper og "burst" knap hvor pilen går ekstra hurtig.

695,-



## OPTISK MUS

Denne mus fungerer uden kugle. Den måler "prikker" på den specielle musemåtte som medfølger. Herved bliver den ekstremt nøjagtig, og kan ikke gå i stykker. Den er forsynet med 3 knapper til bruk i fremtidige programmer.

## 3,5" DISKDREV MED DISPLAY

I samme serie som senator 3A og Master 5A, har vi fået et diskdrev med trackdisplay. Den har samme høje kvalitet og har aftbryder og videreført bus, virkelig flot design.

1395,-



## VORTEX ATHLET 40 MB, SCSI II

Et af de suverænt hurtigste hardcards til A2000. Loader op til 800 Kb pr. sekund (måleprogram) og saver ca. 450 Kb. Da den samtidig har plads til 4 Mb(!) "on board" er og bliver Vortex den bedste og billigste løsning i længden. Også som 90 Mb (11495,-) 130 Mb (13995,-) og 180 Mb (15995,-). Ekstra 2 Mb RAM modul koster 2595,-



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11  
Danmarks hurtigste levering. Telefontid: 9-17.00

# G'DAY MATE

Af Michael Brochdorff

## EN RAPPORT FRA AUSTRALIEN

Når man som reporter for et fagblad står på den anden side af Jordkloden og skal skrive om et land og dets computerstade kan man godt føle sig temmelig "lost". Hvordan i alverden kommer man i kontakt med kompetente personer som ved noget om Amigaen her i titusindevis af kilometer fra de fædrende græsgange. Det viser sig hurtigt at det er "no problem" - man starter med at gribe en telefonbog eller ringe til den stedlige nummeroplysning. Finder derefter en forhandler, et softwarefirma eller en brugerklub og så er isen ellers brutt. Hvis der er noget Amiga folk kan, så er det at kommunikere - Amigafreaks fortæller gerne vidt og bredt om deres forbindelser, erfaringer og viden.

I PC verdenen er det som regel et meget hemmelighedsfuldt og lukket univers man møder. Alle vogter alle og mener de har opfundet de vise sten og ingen informationer må slippe ud. Der er ingen tvivl om at Amiga udviklere har en meget sundere indstilling til tingene - også i Australien.

**Når man møder en australier er det som regel med hilsenen "g'day mate" - goddag ven. Australiere kan tillade sig at være venlige, for de er inde i en rivende udvikling indenfor computere, og har taget 64'eren og Amigaen til deres hjerter.**

### Venner i hele verden

Når man arbejder på en Amiga befinder man sig i en spændende men også lidt ensom verden. Man hygger sig gevældigt under arbejdet men det kan være lettere vanskeligt for familien at kommunikere med den fuldt optagne person. På den anden side vil man opdage at man faktisk er dus med hele verden - eller i hvert fald den del af verden som har Amigaer. Man kan ringe til et vildt fremmed menneske som har en Amiga eller 64'er i et hvilket som helst land oginden man ved af det sidder man og pludrer med personen i den anden ende, som havde i kendt hinanden i flere år - computeren er fællesnævneren.

That's the magic of life. Prøv selv.

Det var også den erfaring jeg gjorde mig i Australien. Jeg kontaktede den stedlige Commodore brugerklub og fik en lang og venskabelig snak med formanden og aftalte at jeg skulle besøge dem på deres mødeften den kommende torsdag.

### User Group

"Perth Commodore User Group" holdt til i et stort aktivitetscenter i Streetagen spillede et utal af pensionister Banko - hvor er verden dog lille. Folk foretager sig det samme lige meget hvor i verden man befinde sig - selvom der nu er bedre

ting at tage sig til end at spille banko.

En lille udvendig betontrappe førte op til 1.ste salen i den store bygning. Straks man kom indenfor døren kunne man fornemme at rummet bobledte af aktivitet. Dennis Pressland (præsident for klubben) samt John Roe (bogholder) tog hjerligt imod mig og fortalte med



Bogholder John Roe og præsident Dennis Pressland

varme og entusiasme om klubben, medlemmerne og computere.

"Vi lægger meget vægt på at kopiering og ombytning er totalt forbudt på Klubmrådet" - udtalte John Roe. "Desuden skal det primært være en social klub hvor man udveksler ideer og hygger sig med ligesindede computerentusiaster" - fortsatte han. "Medlemmerne er fifty-



fivey 64'ere og Amiga brugere - selv bruger jeg stadig min 64'er til at lave regnskab på og har ingen planer om at anskaffe mig en Amiga". En forbløffende udtalelse; men det er da dejligt at høre at 64'eren stadig er så usandsynligt populær.

## Salg af udstyr

Formanden fortalte at klubben selv forstod salg af diverse udstyr. Eksempelvis joysticks, Turbo Burst Nibbler, diskdrev og andre mindre hardware og softwareting. Desuden kan medlemmerne få deres brugte udstyr og programmer sat til salg til de andre medlemmer.

Da jeg besøgte klubben var der alverdens ting til salg lige fra musikkeyboards til kabler.

Et andet godt tilbud klubben giver sine medlemmer er at tilbyde dem reparation af deres computere gratis. Dog skal de



Ivrige computerentusiaster er forsamlæst foran elektronix-vidunderet i "Perth Commodore User Group".

selv betale de eventuelle komponenter som medgår til reparationen.

En af de metoder klubben benytter til at hverve nye medlemmer er at lægge visitkort ud i de butikker som sælger Commodoreudstyr. Det må siges at ha' være en stor succes - der er idag over 300 medlemmer. Det er vist svært at slå for danske klubber.

## Stor aktivitet

Ved en rundgang til medlemmerne fandt jeg ud af hvor broget computerverdenen er. Her var alt lige fra dybt kyndige specialister til fuldstændige novicer. Et sted sad en nybegynder og fik gennemgået tekstbehandling på 64'eren - et andet sted havde fir gutter slægt sig sammen om at finde vej igennem "Indiana Jones" etc. Her var noget for enhver smag og alle havde det bare så godt.

På et tidspunkt annoncerede formanden at man havde besøg af en computerskribent fra Danmark og at jeg gerne ville sige et par ord om Danmark. Jeg havde nu aldrig lovet ham at holde en lille tale; men man må jo improvisere. Medlemmerne fik så fortalt stolpe op og stolpe

ned om det lille kongerige Danmark oppe i nord og hvordan computersituationen så ud der. Vi endte med at blive enige om at Perth brugerklubben gerne ville have brevkontakt med en brugerklub i Danmark. Skulle der derfor være en brugerklub som vil have kontakt med Australien, så skriv til adressen som er anbragt bagerst i artiklen.

## Bruining Headlam

Den følgende dag besøgte jeg butikken "Bruining Headlam" opkaldt efter dens ejer. Butikken var en dedikeret Commodoreforhandler - og hylderne bugnede da også af software primært til Amigaen.

Mister Headlam var travlt optaget af en telefon samtale med en kunde, så jeg tog mig en rundt i butikken. Man kan ikke lade være med forbavses over hvor geografisk udbredte diverse produkter er idag. Eksempelvis kan software som Deluxe Paint III fås over den ganske verden - ligesåvelsom Coca Cola, Toyota eller B&O er til salg over alt på kloden. Nå! et lille sidespring om markedsføring og distribution.

Mister Headlam var nu færdig med sin samtale og han bød mig velkommen på den sædvanlige joviale "G'day mate". Vi satte os ind på hans lille sparsommme kontor - et skrivebord og en Amiga 2000. Hvad mere behøver man?

Jeg spurte chefen hvordan han syntes markedet så ud og hvor lang tid hans butik havde eksisteret. "Butikken havde eksisteret i 8 år og Amigamarkedet var i kraftig vækst". Han mente at der var solgt 55.000 Amigaer i hele Australien til dato - dette skal ses i forhold til Australiens ca. 16 millioner indbyggere.

## Pirater og virus

Headlam fortalte at virus og piratkopiering er ligeså stort et problem i Australien som herhjemme. Bl.a. importerer butikken selv sine programmer. På den måde kan software nyudgivelser hentes hjem 3 måneder før konkurrenterne og ikke mindst før piratkopierne. Det er jo trist nok sådan at piraternes kopier i visse tilfælde distribueres hurtigere end softwarehusene, sådan er der jo så meget.

Tilbage til Australien! Ejeren fortalte videre at han kunder fandtes i alle brancher og blev brugt til de mest utrolige ting. En af kunderne, en forsker, havde i dag udviklet et system som hentede billedsignaler ned fra

en satellit som overvåger Australien. De digitaliserede signaler kan så bruges til alt lige fra at studere forekomster af guld og til metereologiske målinger. Igen andre bruger Amigaen til målinger ved Antarktis og andre benytter den som spillemaskine - kundegruppen er meget bred.

## Magasiner & specialistgruppe

I Australien, fortalte Bruining Headlam, er distributionen af computere en del langsomme end i Europa. Det tager som regel minimum 7 dage at sende udstyr fra Commodore i Sydney på østkysten til Perth på vestkysten af Australien og typisk går der 14 dage; men Australien er også ufatteligt stort. Hele



Bruining Headlam butikken i "Down Town" Perth.

Europa kan ligge en og en halv gang indenfor Australiens grænser.

Headlam var godt tilfreds med sit salg i forretningen - faktisk har det været hans faste indtægtskilde siden 1982; men markedsføringen af Amigaen syntes han var meget utilfredsstillende.

## Ejendomsmæglere

Butikken var begyndt at rette sig mod ejendomsmæglere. Ved at kombinere et digitalt Canon still kamera med Amigaen vil ejendomsmæglerne kunne producere annoncer, brochurer og DTV videoproduktioner. Amigaen vil på denne måde være en billig måde at skabe media på for ejendomsmæglerne. Et marked butikken venter sig meget af.

Jeg tager afsked med Mr. Bruining Headlam og siger tak for behageligt møde.

## Commodore Australien

En anden dag tog jeg kontakt med Commodore i Sydney for et interview over telefonen. Jeg fik kontakt med marketingafdelingen som fortalte at de ikke kunne besvare mine spørgsmål fordi de havde et PR firma til at forestå deres kommunikation. Damen ville lade en medarbejder fra PR-firmaet kontakte mig. Dette skete også dagen efter - en meget kortfattet herre var i røret og sagde at det ikke var nødvendigt at foretage interviewet over telefonen. De havde nemlig et helt sæt fakta på skrift om Commodore Australien, som han ville sende til mig. Dags dato - to måneder senere - har min adresse i Australien endnu ikke modtaget mate-



Hvis du er interesseret i at vide mere om hvad der sker i Australien, eller bare hører lyt til at få nogle nye kontakterude i verden, så skriv til mig!

**Perth Commodore User Group**  
22 Marriot Way  
Morley 6062  
Att.: John Roe  
Tel.: 009 54 276 6287



# ABSOLUT AMIGA

## AMIGA 2000



AMIGA 2000 ..... \*) 10300,-

## TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV .....	*) 1195,-
XT-KIT .....	*) 3599,-
AT-KIT .....	*) 6649,-
20 MB HARDDISK .....	*) 4257,-
40 MB HARDDISK .....	*) 6095,-
20 MB XT-HARDDISK .....	*) 3630,-
2 MB RAM-KORT .....	*) 4087,-

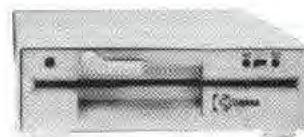
## JOYSTICKS

THE ARCADE .....	260,-
THE ARCADE TURBO .....	340,-
THE BOSS .....	199,-
RED BALL .....	329,-
SUPER THREE WAY .....	395,-
TERMINATOR .....	199,-
THE CRUISER AUTOFIRE .....	275,-
SUPER PRO AUTOFIRE .....	295,-
DESIGNER JOYSTICK .....	175,-

## DISKDREV

CUMANA 3,5" DISKDREV .....	1195,-
TÆND/SLUK & BUS .....	1195,-
CUMANA 5,25" DISKDREV .....	1595,-
COMMODORE 1010 3,5"	
DISKDREV GENNEMF. BUS .....	1395,-

CUMANA 5,25"



COMMODORE SLIMLINE 3,5"  
DISKDREV ..... 1395,-

## DISKETTER

3.5 NO NAME .....	129,-
5,25 NO NAME .....	79,-
BASF 3,5 .....	169,-
BASF 5,25 .....	98,-
ESSELTE 3,5 .....	169,-
ESSELTE 5,25 .....	98,-

PRISER v. 10 STK.

## INDSTIKSKORT

A501 512KB RAM UDV ..... 1295,- |

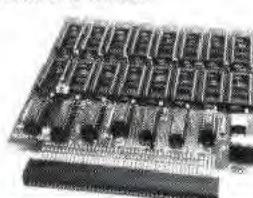
EPROMMBRÆNDER TIL A500 1595,-

EPROMBRÆNDER



TRACK-DISPLAY .....	395,-
FORLÆNGERKABEL TIL	
DMA-PORT .....	495,-
DMA PORT FORLÆNGER .....	195,-
EPROMMKORT TIL A500 .....	695,-

EPROMKORT TIL A500



EPROMMBANK A500 .....	1495,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL	
AMIGA 500 .....	995,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL	
AMIGA 2000 .....	1095,-

## HARDDISKE

COMMODORE A590 20MB HD 4995,-

COMMODORE A590



C&G 20 MB HARDDISK ..... 3995,-

## MONITORS

COMMODORE 1084S ..... 3295,- |

PHILIPS CM8833 m/kabel ..... 2795,- |

PHILIPS MONITOR 80 .....  |

MONOKROM ..... 1095,- |

## PAKKER

AMIGA STARTER KIT ..... 4695,- |

## DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR ..... 295,- |

MUSSEMÄTTER ..... 98,- |

MOUSEMASTER .....  |

JOYSTICK/MUS OMSKIFTER ..... 395,- |

ORIGINAL AMIGA MUS ..... 665,- |

NAKSHA AMIGA MUS ..... 548,- |

ALCOTINI SOUND SAMPLER ..... 795,- |

CREATIVE SOUND SAMPLER ..... 849,- |

OMEGA SAMPLER ..... 595,- |

PRO SOUND DESIGNER ..... 1285,- |

GENIUS HÅNDSCANNER .....  |

A500/2000 ..... 2995,- |

Støvlæg til A500 ..... 150,- |

# IGA

FLATBED SCANNER



FLATBED SCANNER TIL	
A500/2000.....	7395,-
PHILIPS TV TUNER.....	1195,-
DISKETTEBOX 3.5 40 STK.....	85,-
DISKETTEBOX 3.5 80 STK.....	110,-
DISKETTEBOX 5,25 100 STK.....	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.....	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.....	150,-
FARVEBÅND FRA.....	80,-
DISKETTE LABELS 500 STK	
ENDELØS TIL PRINTER.....	50,-
DATEL MIDI INTERFACE.....	695,-
KICKSTART OMSKIFTER.....	295,-
MULTI PLAYER KABEL.....	225,-
MODEM EXTERN 1600 BAUD.....	1695,-
MODEM EXTERN 2400 BAUD.....	2295,-

## GRAFIKPROGRAMMER

DELUXE PAINT III.....	1495,-
DIGI PAINT 3.....	1595,-
PHOTON PAINT 2.....	1195,-
DIGI PAINT.....	795,-
TV TEKST.....	1595,-
TV SHOW.....	1295,-
PRO VIDEO PLUS.....	3995,-
DIGI VIEW GOLD.....	1995,-

## BRUGERPROGRAMMER

HAICALCK REGNEARK.....	395,-
THE WORKS REGNEARK/	
TEKST/DATABASE.....	1595,-
THE WORKS PLATINUM	
& KOMMUNIKATION.....	2995,-
VIZAWRITE TEKSTBEH.....	1595,-



## SOMMER TILBUD

*Amigaspil med op til 25% rabat  
Kom ned og rød i vores store kassse!  
TILBUDET GÆLDER SÅ LÆNGE LAGER HAVES!*

WORDPERFECT.....	4265,-	THEIR FINEST HOUR.....	399,-
KINDWORDS 2.0.....	795,-	ITALY 1990.....	299,-
SUPERBASE PERSONAL DK .....	995,-	MIDWINTER.....	299,-
DISKMASTER.....	545,-	CHAMPIONS OF KRYNN.....	399,-
BS BUDGET.....	549,-	FOOTBALL MANAGER 3.....	199,-
AMIGA BUDGET.....	595,-	IVANHOE.....	299,-
AMIGA TIPS.....	995,-		
AMIGA LOTTO.....	695,-		
QUARTERBACK HD BACKUP .....	795,-		

## PROGRAMMER- INGSSPROG

LATTICE C 5.20.....	2995,-
AMIGA COMAL.....	995,-

## SPIL

SIM CITY.....	395,-
F29.....	395,-

Alle priser er inkl. moms

Ring og hør nærmere om vores  
kontoordninger og vores studie  
rabatter

Der tages forbehold for  
prisændringer og trydefejl



# BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V · Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50



# Professionelle videomuligheder til amatøren

To år har rygterne om en revolutionerende udvikling på videoområdet verret. Nu står vidunderet der: VideoToasteren. Og den er klar til at riste resten af videobranchen.

Af Flemming Lerbæk

Egentlig ser vidunderet ikke ud af meget. Et dobbeltkort, som passer som fod i høse til Amiga 2000 portene. Men et nærmere blik på herlighederne afslører, at der er tale om mere end sædvanligt.

Fire store VLSI'er (store integrerede kredsløb; Very Large Scale Integration) sætter deres præg på dobbeltkortet sammen med en del RAM-chip. Man aner, at dette kort er usædvanligt.

Og hvad er kortet så? Helt klart den mest revolutionerende option, der er kommet til Amigaen, siden den blev lanceret for få års siden. VideoToasteren giver for første gang ordene Desk Top Video et virkelig indhold:

En digital effektenhed, karakter generator, mixer, frame store, still store, frame grabber og meget mere.

Alt sammen i en kvalitet, som man med nogen tillemning kan kalde Broadcast. Altså godt nok til at blive udsendt på de tv-kanaler, der spredt billeder til modtagerne.

Men lad det være sagt straks: Det kan ikke betale sig at ringe Commodore eller andre op og høre på, hvornår Video Toasteren kommer her til landet. I disse dage sendes den for første gang ud til de spændt ventende video-produktions folk i USA. Og det i NTSC ("Never The Same Color"), som vi europæere kalder denne tv-norm for billed-kvalitet).

- En PAL-version er ikke lige om hjørnet, fortalte Paul Montgomery, præsident for NewTek til pressen på verdens-

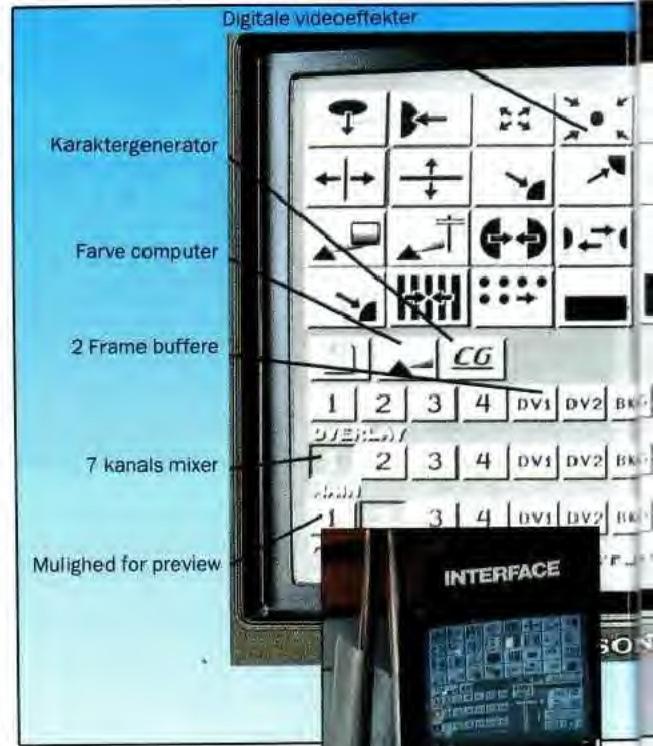
største TV-udstilling i Atlanta for kort tid siden. Tidligst om et år, vil vi kunne udvikle på en PAL-model.

## Fyr og flamme

Det nye COMputer vil alligevel gerne præsentere Video Toasteren allerede nu. Simpelthen.



Video Toasteren blev præsenteret for første gang i sin endelige form på NAB i Atlanta. Kortet i speakerens hånd er hele hardwaren.



fordi den sætter helt nye normer for, hvad du kan udføre med en Amiga 2000. Og tro nu ikke, folks økonomi kommer til at hænge i laser, fordi man anskaffer sig toasteren. I USA betales lige knap 1700\$ for enheden.

Det åbner for helt nye muligheder for at bruge Amigaen i f.eks. lokal-tv, eller hos ivrige videoamatører. Og tænker man samtidig på, at enheden erstatte broadcast-tv udstyr for mere end en million kroner, forstår man hvorfor leverandørerne af tv-udstyr allerede nu kan begynde at føle varmen fra toasteren. En million er endda meget lavt sat, hvis man vil have udstyr, som er i stand til at konkurrere med Amigaen/Video Toasteren.

## Dyret

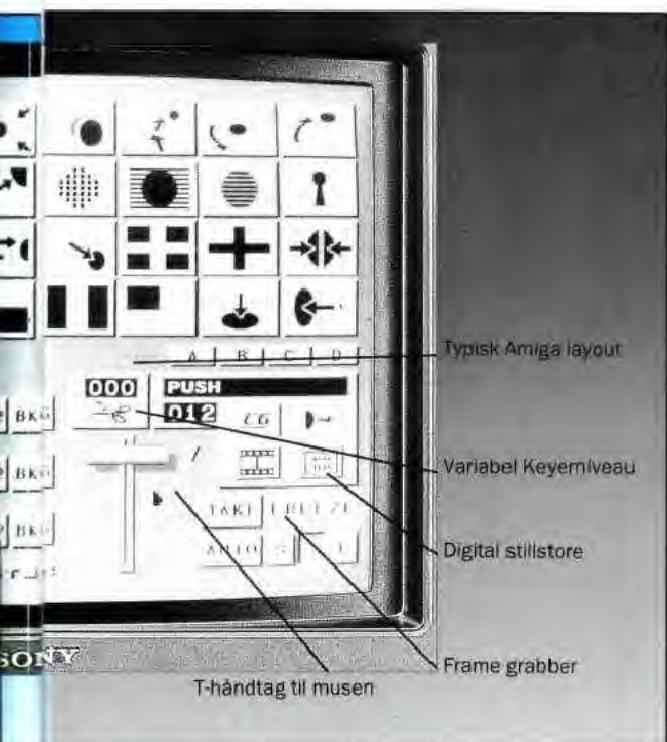
Hvad kan dyret så? Måske skulle jeg hellere oplyse om, hvad



Digitale effekter med fuld styring via musen er nu hverdag i USA. Vi må vente på en PAL version af Video Toasteren.



# Video- surpriser



man vil mangle i en video desktop-opstilling:

Kameraer, videobåndmaskiner og en styreenhed til videomaskinerne, som kaldes en editor. En sådan kan løvrigt også fås til Amigaen som en blanding af software og hardware. Men det er en anden historie. Og selvfølgelig stakkevis af kabler.

Det kunne dog godt være, jeg også skulle nævne, hvad dyret kan? Det kommer til at fylde lidt mere, men er ganske utrolig læsning:

En syv kanals videomixer. En mixer bruges til at skifte mellem de forskellige signalkilder såsom båndmaskinerne (VTR) og en baggrund, billeder fra Amigaen selv, kameraoptagelse osv. Syv sådanne kilder kan sættes til toasteren på engang. Dog må man regne med, at vi man arbejde med toasteren i en større professionel sam-

menhæng, skal en af indgangene bruges til at videregive stationsstyresignalet, også kaldet sync.

UD over en indvalgsrække er der naturligvis en programrække, altså de signaler som sendes ud af mixeren, og endelig er der en preview, altså forvalgsrække. Her kan man skifte mellem de kilder, som næste gang skal på med en af de indbyggede dissolves (mix af signaler - blødt), eller wipes, altså effektfulde billed-overgange med hårde kanter.

Ud af de syv kilder er det fra: Framebuffere. Her gemmer Video Toasteren de billeder, som f.eks. kan være lavet i IFF-formatet (24 bit) eller i ægte broadcast formater (32 bit) og 16,8 millioner farver. Ladetiderne til disse buffere er henholdsvis 1/5 sekund og tre sekunder.

Luminans-keyer, der muliggør blanding af to signaler. Det

sker på den måde at sort i billedet erstattes med ny billedinformation, som f.eks. bruges til at indsætte personer i en ny baggrund. Ofte bruger man i professionel sammenhæng Chroma-key, der gør det samme på en bestemt farve.

Farvecomputeren tillader manipulationer med billederne. Der kan foretages s/h, solarisering (billedet inddeles i lysniveauer), posterisering (billedet opdeles i små grov enheder), farvesammenblanding og fotografiske filtervirkninger.

Det var de små ting, Videotoasteren kan gøre. Alt sammen naturligvis styret fra skærmen, med indstillelige niveauer og uendelige kombinationsmuligheder. Overgange kan styres automatisk eller manuelt.

## Sværvægterne

De virkelige "dyre" ting som toasteren kan er digitale effekter, framstørre og karaktergeneratør.

Digitale effekter laves i realiteten i dag af maskiner som koster fra 300.000 kroner og opfører. Video Toasteren laver flip (rotation omkring en vandret/lodret akse), Spin (rotation omkring billedplanets centrum), tumble (en kombination af de foregående), slides (med push/on/push off) (formindskning og zoom ind).

Forskellige splits af billedet er også muligt. Selvfølgelig med justerbar border, forskellig træthed og bevægelsesmonstre, f.eks. linjært eller kurvet. Også effekter som mosaik, montage og halter af billeder er mulig. Og behøver jeg at sige det: kombinationer af det hele.

Karaktergeneratoren arbejder med 16,8 millioner farver, den har en oplosning på 35 nanosekunder, hvilket er et mål for hvor hurtigt overgangene mellem lys og mørke genereres. Jo hurtigere des bedre oplosning og ingen dobbeltkanter. 25 standardfonte er med i pakken, og man kan selv definere fonte. Der er 100 sider afviklingskapacitet. Funktionerne omfatter også enkle grafiske ting, som kan generere baggrunde med bløde overgange, og selve karakterene (bogstaverne) kan forsynes med drop og faldskygger.

Justerbare, og hvis det ønskes, også transparente. Afklingen af siderne kan kombineres med den digitale enhed eller mixerens muligheder. Eller man kan bruge de indbyggede crawl og scroll funktioner.

Den digitale Still Store giver

mulighed for at opbevare op til 1000 billeder afhængig af harddiskstørrelsen i Amigaen. Sammen med Framegrabberen som arbejder i realtime, dvs. i NTSC-versionen 1/30 del sekund, kan man fange billeder i 1, 2, 4 eller 8 fields.

Det kræver nok en forklaring. Et fjernsynsbillede i USA (NTSC) er hvert sekund sammentaget af 30 billeder, som kaldes frames. Hvert frame erigen sammentaget af 6 fields. (PAL systemet i Europa bruger 25 frames pr. sekund).

Er der en kraftig bevægelse i billedet er selv disse - i realiteten - 1/60 dels sekunders optagelser rimeligt skarpe. Anderledes hvis man bruger en frame (2 fields), eller endog to frames eller fire frames (4 og 8 fields). Så kommer der tempo over billeder - bevægelse og meget effektfulde indtryk. Det er en feature, som kun meget få virkelig professionelle digitale effektmaskiner råder over. Men det magter toasteren

## En ny verden

Video Toasteren er en helt ny verden af muligheder. Den vil give Amigaen et sådant opsving, som Commodore længe har svinet. Mac'en er ved at få fodfæste, men toasteren vil også riste Apple.

NewTek har selvfølgelig også en række software parat til Amigaen, som skal supplere Video Toasteren,

Et paintbox program, som arbejder med 16,8 millioner farver, bruger anti-aliasing, kan klare at vrude billeder i kurver (wrapping), med definerbare lyskilder osv. Og så er paintboxens udgang specielt beregnet for samarbejdet med toasteren, idet den bruger specielle matte (blandingsteknik) og key-effekter.

En 3D animationspakke, skal brugeren heller ikke savne. Den vil kunne arbejde med billeder grabbet fra toasteren og har alle de features, der kan tænkes.

Jeg tror, Video Toasteren er værd at vente på. Den vil give helt nye muligheder for "almindelige" video-folk til at bearbejde deres optagelser. For nu er professionel teknik for første gang tilgængelig til en overkommelig pris.

## Fakta:

VideoToaster (endnu ingen dansk importør)

Pris ca. 1700 US Dollars

Producent: NewTek, tlf.: 009 1  
913 354 1146



**secret service**

## F/A-18 INTERCEPTOR

### INTERCEPTOR

Man kan sagtens klare missionen, hvor man skal fange de stjålne fly, UDEN at skyde flyene. Når du har ordnet de russiske MIG'er, skal du indhente de to F-16 fly. Du skal blot sørge for at flyve i samme højde mellem de to fly, med samme hastighed.



### ELITE

Hvis din rating i dette "blast from the past" stadig er meget langt fra Elite-status ("harmless"?), så se her: Når computeren spørger dig om det første kodeord, skal du skrive "SARA". Når den beder om endnu et kodeord, skriver du derimod det rigtige ord (som du finder i manualen). Nu går spillet igang - men med en meget væsentlig forskel:

Hvis du trykker på "\*" (stjerne) tasten kommer du ind i en utrolig omfattende snydemøde, hvor du skal indtaste en tocifret byte, og en dertilhørende tocifret værdi. Prøv f.eks. disse potente tricks: 18-FF (masser af penge), 2F-01 (energi bombe), 38-01 (militær laser), 32-01 (docking computer), 24-01 (ECM system). For at vende tilbage til spillet, trykker du bare ESC tasten. (Amiga).

### NINJA WARRIORS

Mens du spiller, kan du følge følgende: tryk "CAPS LOCK" tasten, skriv en af nedenstående koder, tryk "CAPS LOCK" igen. Prøv proceduren med følgende koder: "THE TERMINATOR", "STEVEN AUSTIN", "MONTY PYTHON", "A SMALL STEP FOR A MAN" og "SKIPPY".

### DRAGONScape

Når du spiller dette udmærkede spil på Amigaen, kan du ved hjælp af nedenstående rutine nemt springe en bane over. Hold "ALT" tasten nede, og tryk på "Cursor ned" tasten.

I missionen, hvor du skal redde en nødlandet pilot, er det en god ide at se på flyet udefra, når du nærmer dig. Så kan du bedre se, hvornår du skal trykke SHIFT + F for at udløse redningskapslen.

### KICK OFF - EXTRA TIME

Når modstanderen får et strafespark, skal du bare aktivere autofire på dit joystick. Din målmand skulle nu redde bolden hver gang.

### INDIANA JONES III

Lad os først slå fast, at det er action-spillet vi her hentyder til. Der er åbenbart mange måder at snyde på, og her er endnu en: Når du skal skrive dit navn i high-score listen, så skriv i stedet "SILLYNAM", hvilket skulle gøre dit sidste korstog noget nemmere. Hvis dette ikke virker, så prøv i stedet at skrive "IEHOVA" på titelskærmen. Herefter vil "L" flytte dig til næste level. (Amiga).



### STRYX

Dette dugfriske Amiga-spil fra Psygnosis er efter de flestes mening alt for svært. Se her, hvordan du gør det nemmere! Hold "HELP", "M", samt "E" (= "Help me", get it?) for uendelig energi. Hvis du hertil fører et "P", får du alle de vigtige dørpas, mens et ekstra "F10" (har du flere ledige fingre?) fører dig til slutningen af spillet. Hvis skal du løse et lille puzzle-game i stil med Rubik's terning ("knirkeklokdsen"), far du kan nyde spilets slut-grafik.

### STORMLORD

Skriv "DRAGONBRIDGE" før du starter spillet. Herefter kan du, ved hjælp af mellemrumstasten og "L", uden problemer springe fra den ene level til den næste. (Amiga).

### CHASE HQ.

Godt nok har vi allerede bragt et tip til dette spil, men der er åbenbart flere måder at snyde på. Ved at hamre febrisk på mellemrumstasten, når spillet starter, skulle du få ekstra turbo'et til din bil. Hvem sagde, at meingsløs vold, aldrig kunne betale sig? (Amiga).



## TELEFON *Helpline*

Spiller du adventures? Abonnerer du på "Det Nye COMPUTER"? Hvis du kan svare ja til begge disse spørgsmål, så har vi en god nyhed til dig!

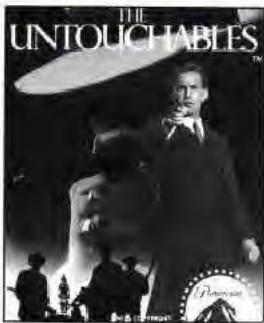
Næste gang du sidder fast i et eventyr, behøver du ikke at fortvile. Du ringer bare til vores eksklusive telefonhelpline, hvor alle abonnenter (og KUN abonnenter - dit abonnementnummer skal opgives som kontrol?) kan få GRATIS hjælp til næsten alle de populære eventyr. Hvis du ikke kommer igennem, så prøv igen - evt. gennem noteringen. Dette er - ikke uden grund - en MEGET benyttet service, og vores telefoner er rødglatgladet?

DU KAN RINGE: HVER ONSDAG FRA KL. 16.00 - 18.00 PÅ  
ET AF FØLGENDE TO NUMRE: 53 88 47 17/42 19 02 17.

Til sidst et par venligt mente trusler (!?); Hvis du ringer ind udenfor den tilladte telefontid, får du karantæne - dvs. du bliver udelukket fra et benytte linje i en vis periode. Og så er det altså KUN abonnenter, der kan få hjælp. Endnu en grund til omgående at tegne et abonnement på Skandinaviens hotteste computermagasin...!



# FANTASY



## UNTOUCHABLES

Er du knap så urørlig, som spillets titel antyder? Ikke efter denne snyde-rutine! Skriv "SO-UTHAMPTONGAZETTE" på titelskærmen, indtil bunden af skærmen begynder at blinke. Du kan nu rykke en level frem med et simpelt tryk på "F10". På level 2, 3 og 6 har "HELP" tasten en lignende effekt. (Amiga).

## UNTOUCHABLES

Tak til Ole og Jes Michaelsen for denne komplette gennemgang

af C64-versionen af Oceans fantastisk populære film-linien.

**SCENE 1:** Indsam 10 stk. bevismateriale (dvs. skyd de hvide mænd, og tag det, de efterlader). Efter 50% kræver de andre (blå, grå, grønne) mænd 2 skud. Efter 70% 3 skud osv. Den blå violinkasse giver 80-skuds maskingevær, den orange violinkasse giver en MEGT hurtig 60-skuds, mens den lyserede giver en 40-skuds. Disse skud er dog meget kraftige, og en bogholder (hvid mand) kan klares med kun to skud. Når de 100% er samlet, er scene 1 færdig.

**SCENE 2:** Oppe i højre hjørne af skærmen er der et sigtekorn. Lad være med at bruge det. Gør i stedet som man gør på Operation Wolf (arcademaskinen): se hvor dine skud rammer, og flyt geværet og dig selv herefter. Ved siden af kikkertsgtet er der også en kølle, som bliver mindre og mindre, jo flere mænd du skyder. Når køllen er helt væk,

og du stadig har både Ness og Stone tilbage, er du i scene 3.

**SCENE 3:** Det vigtigste på denne scene er at skifte meget mellem de forskellige Untouchables, dog må Ness og Stone ikke dø, da de skal bruges i de næste scener. Forbryderne skal også skydes efter et vist prioriteringssystem: 1. bilerne, dernæst de maskinpistol-bevæbnede gangstere i venstre side af skærmen, de andre maskinpistol-bevæbnede, og til sidst dem med pistoler. Når du kommer til blindgyden, så skyd gangsterne, og gå til scene 4.

**SCENE 4:** Der er egentlig ikke meget at sige om denne scene. Dog, sorg for at barnevognen ikke kommer til skade. Pløk forbryderne, og IKKE de uskyldige (dem uden våben).

**SCENE 5:** Stone har fem sekunder til at pløkke gidseltageren, og det er ikke helt let. Sigt en del til venstre (2-3 mm) for gidseltageren. Hold revolveren i hovedhøjde, og press your button... BANG! Blodet sprøjter ud af gidseltagerens hoved, og bogholderen ånder lettet op. Juhu!

**SCENE 6:** Frankieboy dies. Forhåbentlig! Du skal blive heltude i venstre side af skærmen. Vent til Nitty begynder at løbe, gå frem, pløk ham, og fortsæt over til højre. Lad revolveren. Vent til Nitty begynder at løbe igen. Gå frem, pløk ham igen og fortsæt over til venstre igen. Bliv ved med denne procedure, og husk at skifte mellem højre og venstre side. Når der ikke længere er nogle dækningsmuligheder, så tøm magasinet i knappen på ham, og overvær han flyvet ned i bilen.

Tillykke! Frank er død, Capone er i spjældet, og du har genført spillet...

## LASER SQUAD

Her er en omfattende gennemgang af C64-versionen af dette superspil:

**THE ASSASSINS:** Du skal ikke give dine mænd en særlig god rustning, 2-3 er nok. Så giv 2-3 en dagbett, da modstanderne kan komme for tæt på dig. Køb også en til to præcise våben, såsom m.pistol, s.rifler. Placer alle mændene så langt til højre som muligt. Næsten lige foran dem er der en dør. Der er altid to droider bag den - skyd dem hurtigt! Del mændene i to: ned og op. Sterner Regnix er næsten altid oppe. Skyd på ham fra lang afstand, da han rammer dårligt. Hans droider kommer tit bagfra, så her er det en fordel med flere mænd.

**MOON BASE ASSAULT:** Give en god rustning til alle. Sorg for at få mange automatvåben med. M.autogun, m. 4000 autogun heavylaser, dæde nogle af de eneste, der kan smadre en databank med 1 præcist skud. Lad mændene starte samme sted, og dan en kolonne. Lad den bagste dække de andre. Lad altid de mindst værdifulde mænd gå Forrest, da du kan blive angrebet med kun 10 ap's tilbage. Her gør en dagbett nyttige.

**RESCUE FROM THE MINES:** Sorg for, at alle mændene får en pakke explosives til fangerne, og et ekstra våben, som de kan forsvarer sig med. Her er det en god ide at dele gruppen i to, en i hver halvdel og ellers have øjnene med sig. Så er sejren sikker.

**THE CYBER HORDES:** Giv så mange som muligt en m/s auto cannon til at skyde robotten med. Placer en mand ved fem af tankene, for så nærmer den sig sjældent. De andre androider klares let med 1-2 skud.

**PARADISE VALLEY:** Tag meget sprængstoff med: m/s auto cannon explosives, grenades og ellers mk-1'ere, der slår hårdest. Sprængstofferne bliver nødvendige, når du skal forbi buskene - det går hurtigere end at skyde. Du kan også finde den hemmelige gang til undergrunden. Led så langt nedes som muligt. Når du kommer til floden, så pas på Venemous splurges'ene. De er farlige, men et præcist skud er nok til at sikre sejren.



## INDY III - ADVENTURE

Vår du kommer frem til afgangshallen ved flyvepladsen, skal du have et par billetter, hvilket kan ordnes på flere måder. Har du penge nok, kan du selvfølgelig punge ud, men det er langt sjovere at hænge billetterne fra den avislæsende og ikke særlig nakkesalige mand. Det kan kun ordnes ved team-work mellem far og søn. Halvdelen af den dynamiske duo skal udspørge fyren om hans familie, og mens tossen bruger en halvtimme på at remse navne op, skal den anden smitte bag om... Vupti! Ombord på Zeppelin'en skal du have lokket vagten ud af kommunikationsrummet. Har du prøvet at give pianisten lidt småmnt?

## TIP OG VIND!

ALLE læsere, der får deres tips trykt her i bladet, bliver belønnet med spil til deres computer. Jo flere tips du sender, des større er chance for, at nogle af dem bliver trykt. Så hvis du sidder inde med tips, løsninger eller kort til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

"Secret Service"

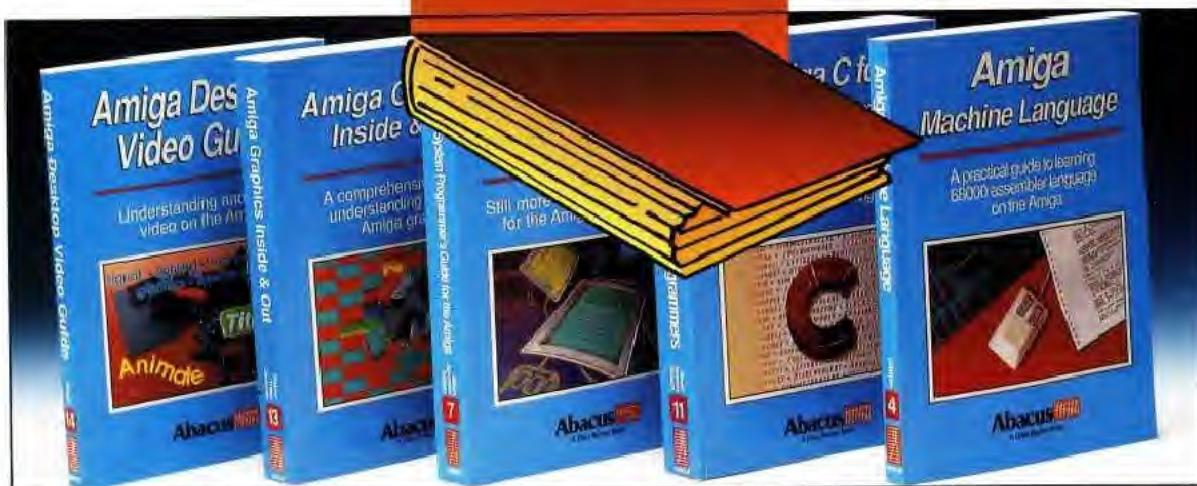
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er nævnt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores læsermarked under rubriken "Opslagstavlen".

# BØGER



# BØGER



Lærem om C-sprogets hemmeligheder, maskinkoden mystik, eller "grav" lidt dybere ned i Amigaens specialchips og oplev en helt ny verden. Men men men... - Dette er jo ikke nogen reklame for rejser til fjernøsten, så lad os stoppe indledningen og komme i gang:

## Advanced System Programmeres Guide for the Amiga

Denne mørste fra Abacus, er på godt 500 sider, og her er der faktisk noget at hente for alle Amigaejere. Den er delt ind i syv større eller mindre afsnit, hvor det første er en slags introduktion. Her bliver de forskellige grundlæggende regler ridset op: Hvilke basale aspekter skal der tages højde for, når den første programmering starter? Hvorfor skal/bør der være forklaringer i sourcekode? Hvad med et versionnummer? Skal der være en slags forklarings-syntaks eller, som de kalder det på engelsk, "The funktionsheader"?

Disse og mange andre spørgsmål angående planlægningen af programmeringen bliver noje beskrevet/gennemgået med små forklarende eksempler.

Dataoverførsel, .info og CLI-orderer er indholdet i næste kapitel. Nogle bruger-interactions starter allerede inden selve programmet kører. Når der i CLI'en f.eks skrives: ed menu

Så er der endnu en stak bøger til nærmere eftersyn. Denne gang er det det tungere skyts, det drejer sig om, hvor programmering er fællesnævneren.

Af Bo Jørgensen

bliver teksteditoren ED hentet ind i hukommelsen, og en fil med navnet, i dette tilfælde "menu", vil vise sig på skærmen. Herefter er det muligt at overføre data fra brugertil computer. Hvordan disse funktioner fungerer forklares indgående i dette afsnit.

Det fjerde kapitel er helligt problemet omkring ordet device. Det er et centralet begreb, og der er da også brugt omkring 150 sider på dette "lille" aspekt alene. Hvordan styrer disse devices diskdrevene, tastaturet, gameporten, printeren, modems etc?

Medalrige eksempler forklarer de mange forskelligartede problemer på en rimelig overskuelig måde. Dette afsnit bruges faktisk som en slags opslagsbog, hvor den aktuelle devices kan støves op.

Så er det filformater. Softwareudviklerne har udviklet filformater baseret på specifikke standarder. Fordelen ved filstandarderne, at data kan overføres imellem tegneprogrammer, tekstbehandlinger og endog ved musikprogrammer.

Folkene fra Electronic Arts erkendte allerede meget tidlig dette problem og udviklede i 1984 IFF-formatet (interchange file format). Bogen gennemgår de forskellige typer IFF formater, IFF ILBM graphic, IFF FTXT tekst, IFF SMUS musik og IFF 8SVX sample format.

Ligesom devices er library en central krig, når det handler om programmering, og i sjette kapitel gennemgås alle de forskellige "library funktions". Det er et stort kapitel, og det kan være lidt svært at referere indholdet, uden at det bliver en lang og meget kedelig smøre.

I det syvende og sidste afsnit slutter bogen af med at se på de væsentlige strukturer der ligger i computeren eller software. Der er f.eks lidt om hvordan data bliver behandlet i preferences.

Printerdrivere eller mangelen på samme er et andet aktuelt emne. Herunder fortælles om hvordan man kan programme sin egen printerdriver. Af andre emner kan nævnes: Fonts og tekst output, font header,

det aktuelle karaktersæt og keymaps.

Det er en god og grundig bog, som med talrige programeksempler klart fortæller om Amigaens operativsystem, hvordan systemets rutiner fungerer, hvilke af dem der kan startes op af brugeren og hvordan hardwaren fungerer.

Pris ca. 397.00 kr.

## Amiga Graphics Inside & Out

Den anden bog i denne artikel omhandler kort sagt alt om Amigaens grafiske muligheder. Og da grafik jo er en af Amigaens varetegn er det et emne, der er nok så interessant. Alle har vel set den utrolige grafik, som kun få computere kan håndle op med. Velog mærke computere i en helt anden prisklasse en Amigaens.

Amiga Graphics Inside & Out fortæller det meste der kan siges om denne grafik. Den går i dybden med problemer ang. det at lave grafiske programmer og forklarer med hundredvis af spørgsmål de grundlæggende aspekter, som man som programmør undværlig støder på.

Bogen starter med en række BASIC-programmer, der klart viser at selv et relativt simpelt sprog som BASIC kan udføre meget komplicerede grafiske opgaver. Med små enkle programstumper vejledes læseren igennem de forskellige græ-

fiske features. Alle programmerne ligger heldigvis på en tilhørende diskette. Desværre er den ikke inkluderet i bogens pris, og skal købes for sig selv.

De næste kapitler (2-8) gennemgår, trin for trin, de mere avancerede områder. Det drejer sig om multitasking, Kickstart-ROM, muligheden for at bruge/programmere grafik i 64 farver, halfbright eller 4096 farver HAM mode. Også i disse afsnit er der forklarende Amiga-BASIC programmer i overflod.

Kapitel 8 - 19 er en indføring i C-sprogets grafiske hemmeligheder. Her tages der fat på hvordan der, i C, arbejdes med windows og screens. Animation, bobs og sprites er de afsluttende emner. Også her er der et væld af programlistninger der giver en fin fornemmelse af hvordan de forskellige programmer skal bygges op.

Med Amiga Graphics Inside & Out er der inspiration nok til de første par måneder. Hvad enten man programmerer i BASIC eller i C, vil der være rigtig mange nye informationer at hente. En bog for både begynderen og den mere rutinerede programør.

Pris bog ca. 397.00 kr

Pris disk ca. 167.00 kr

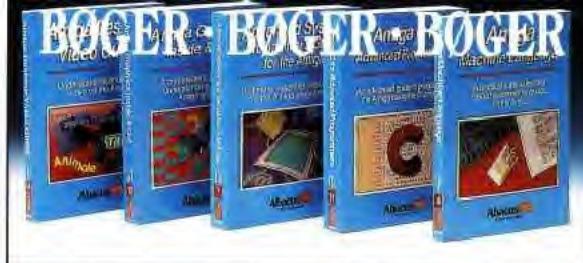
## Amiga Machine Language

BASIC er et rimelig nemt, men meget "laaaaangsomt" sprog. C er nok lidt sværere men til gengæld noget hurtigere. Maskinkode er, for de fleste, et meget svært tilgængeligt sprog (kode), men det er lynhurtigt.

Amiga Machine Language er en bog som på mange måder løfter sløret en lille smule (sikkert mere ved grundigere studium). Dette sprog, som jo egentlig er Amigaens fødesprog, kræver et grundlæggende kendskab både til hvordan MC 68000 processoren fungerer og hvordan de øvrige indre "organer" er opbygget.

Denne bog er noget svær at anmeldе, da undertegnede ikke har et snus begreb om maskinkode. Derfor bliver det kun en kort oversigt af de forskellige kapitlers indhold.

Bogen er på 8 kapitler og det første omhandler begreber som RAM, ROM, hardwareregister, bits, bytes og andre emner der er af vital betydning for den vordende programør. Dette kapitel er kort og præcist, og opsætningen minder lidt om en ordbog. Det 2. kapitel går i dybden m.h.t. selve 68000 procesoren. Når der skal arbejdes



med maskinkode er det nødvendig med en assembler. I kapitel 3 forklares der lidt om arbejdet med tre forskellige assemblere, Assem, AssemPro og Kuma-Seka.

Endelig når vi til det essentielle, nemlig den egentlige programmering (kapitel 4). Med nogle små forholdsvis enkle maskinkodelistninger tages derhul på den første rigtige maskinkodeprogrammering. Listeninger og tilhørende forklaringer danner tilsammen en perfekt ramme for forståelse af programudførslen.

Kapitel 5 - 6 beskæftiger sig med henholdsvis hardwareregister og Amigaens operativsystem. Det næstsidste kapitel (7) har Intuition som hovedemne. Intuition er Amigaens grafiske operativ system. 8. og dermed sidste kapitel går et skridt videre og ser lidt på den avancerede og professionelle maskinkodeprogrammering. De sidste sider er forbeholdt diverse oversigter over Library functions og MC 68000 instruktioner.

Pris bog 297.00 kr

Pris disk 167.00 kr

## Amiga C for Advanced Programmers

Der er vist ingen tvivl om, at sproget C er det mest udbredte programmeringssprog til Amigaen. De fleste har på en eller anden måde stiftet bekendskab med dette. Enten igennem de talrige C-kursusser der har været i diverse inden- og udenlandske blade eller gennem de mange PD-programmer, hvor den tilhørende sourcekode ofte ligger i tæt tilknytning til selve programmet, lige til at kigge igennem.

Amiga C for Advanced Programmers (ACAP) er som titlen antyder en bog for de programører der har overstået/forstået den første besværlige start. Det er absolut ikke en bog for begynderen, - han/hun skulle nok vælge "Amiga 'C' for beginners" også fra forlaget Abacus.

ACAP indeholder, med sine 648 sider, et væld af informationer. Hvordan fungerer compileres, assemblere og linke-

res? Hvordan opbygges/designes et brugervenligt interface samarbejde med Amigaens intuition? Hvordan virker Aztec compileren? Hvordan bruges INCLUDE, DEFINE og CAST? Hvad er og hvordan bruges "dynamic arrays" i C?

Man kunne blive ved. Der er ikke det spørgsmål (jeg kunne ikke finde et) bogen ikke forsøger at besvare. Bogen er inddelt i 4 store afsnit, - C sproget, C compiler, Intuition og C og Operativ systemets programmering. Der afsluttes med en liste over en komplet editor, skrevet i C.

Det første afsnit giver et lille historisk rids omkring C sprogets udvikling/udbredelse og fortsætter med en gennemgang af de mest anvendte compilerer, - Lattice og Aztec. I andet afsnit graves der dybere ned i compilerens virkemåde. Derefter følger der det ret omfattende 3. afsnit som beskæftiger sig med det spændende begreb, intuition. Her er det nogle ord som windows, gadgets, requesters, alerts, menuer og console device der er i højssædet. Ligesom i de andre bøger fra Abacus er det de forskellige programlistninger, der sammen med den forklarende tekst, giver helheden i forståelsen.

Tilrettelæggelsen af et program: - udformningen, ideen med programmet, graden af brugervenligheden, planlægningen etc. danner grundlaget for alle seriøse programmer. I det sidste kapitel tages der hul på denne planlægning m.h.t. opbygningen af en komplet editor. Her er hele sourcekoden tilgængelig til indtastning. Husk dog lige på, at der findes en diskette med alle de forskellige programeksempler. Den koster ca. 167,- kr. og så er der sparet nogle timers indtastning.

Pris bog ca. 397.00 kr.

Pris disk ca. 167.00 kr.

## Amiga Desktop Video Guide

Den sidste bog i denne omgang tager sit udgangspunkt et helt andet sted end de fornævnte bøger. Det er en bog for brugen mere end programmøren.

Desktop publishing er efterhånden et gammelt begreb. Det kan oversættes til datatryk. Et dansk udtryk for desktop video findes vist ikke, men mon ikke det bliver noget i retning af computerfilm eller måske datafilme. Men ofte sker der jo det, at de engelske fagudtryk efterhånden bliver optaget i vores modersmål. Desktop video er et område, der beskæftiger sig med computer og video. Det kan f.eks være tekstrækning af en videoproduktion, indkopiering af noget animation, overførelse af et samplet stykke musik til lydsportet på videobåndet og meget andet.

Amiga Desktop Video Guide er bogen for alle, der vil bruge Amigaen i forbindelse med et videoanlæg. Det er mere en opslagsbog end en egentlig lærbog. Hvad er et genlock? Hvad vil det sige at digitalisere? Hvad er en framegrabber? Hvilke tegneprogrammer kan der bruges i forbindelse med en videoproduktion? Hvilke produkter skal jeg vælge - hvilke fordele er der ved de forskellige muligheder?

Bogen er på 257 sider fordelt på 13 kapitler. De omhandler følgende emner: Terminologier og definitioner, Videomaskiner, Genlocks, Digitizere og scanneure, Frame grappere, Software, Rendering - Ray Tracing og animation, Video tekstrækning, Musik, Special effects, "Sæt det hele sammen!" og Advanced techniques. Faktisk er det en bog, der henvender sig til et bredere publikum end kun "videofolkene". Den giver en viden om de kreative muligheder, der ligger og lurer i Amigaen's indre. Men det er dog klart, at det er de brugere, der er så heldige at være i besiddelse af genlock, digitizer og video (kamera/båndoptager), der vil få den største tilfredsstillelse med bogen. Pris 298,- kr.

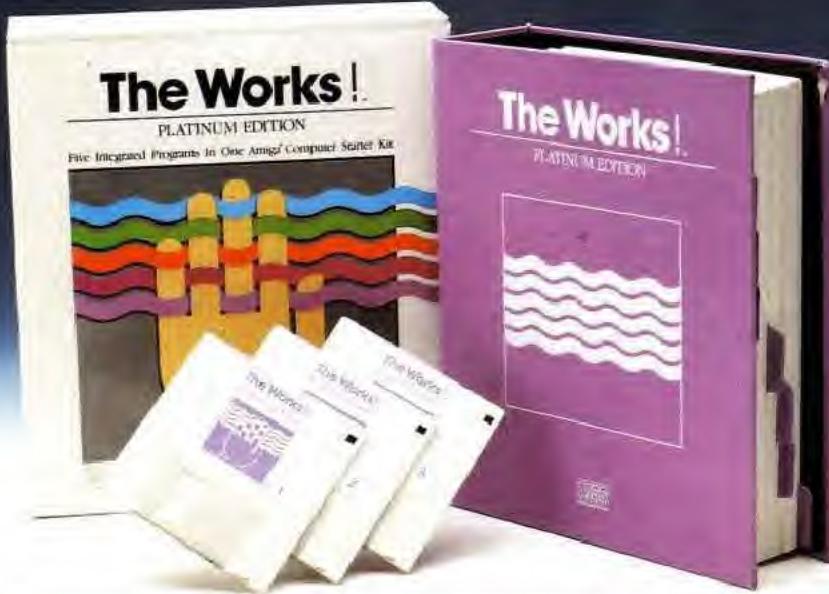
## Til sidst

Bøger er ikke helt billige. Derfor er det vigtigt at sikre sig, at det er den/de rigtige bøger, man anskaffer sig. Jeg håber, at denne artikel har løftet sløret lidt og givet lidt forbnemmelse af hvad der egentlig findes af litteratur til Amigaen. Der findes flere bøger, også enkelte danske, og vi vil i fremtidige numre vende tilbage og fortælle nyt fra computerlitteraturens verden.

Er du blevet interesseret i en eller flere af de omtalte bøger, kan du rette henvendelse til: Alcotini, Lysbøjen 10, 8520 Lystrup, tlf. 8622 0611



# The Works!



## PLATINUM EDITION

Vil du mere med din Amiga, end blot at sidde og trykke på fire-knappen, så er din Amiga en ret kraftig og konkurrence-dygtig maskine, især hvis du kan få hænderne i det rigtige software.

Nu er der kommet en opgraderet version af programpakken "The Works", og COMputer kigger den nye "pakke" efter i sømmene.

Tiden står i pakkeløsninger og upgraderinger af eksisterende produkter, og for et års tid siden, testede vi her i bladet programpakken The Works, som den gang fik meget fine karakterer.

Den nye opgradering, "The Works": Platinum Edition, indeholder næsten alt hvad du skal

bruge; Regneark, database, tekstbehandling og et kommunikationsprogram. Alt sammen enkeltprogrammer, som Micro Systems Software allerede markedsførte i gamle versioner for næsten 3 år siden, under navnene henholdsvis "Analyze", "Scribble", "Organize" og "Online". Siden blev disse pro-

grammer forbedret og udgivet samlet under navnet "The Works". Nu er tiden i mellemtíden kommet til at få programmerne til at arbejde sammen og forbedre dem komplet. Denne udgave er nu klar under navnet "The Works - Platinum Edition"-Platin udgaven!

### Brugerinterface der vil noget!

Det første man lægger mærke til når man får The Works Platinum Edition i hånden, er den meget professionelle pakke det bliver leveret i. Det er sjældent at man som Amiga-ejer får noget software med ringbind, kæmpe manual i en hård cassette, der ikke lader de næreste vide IBM-folk noget tilbage at ønske! Endvidere er produktet softwaremæssigt også meget gennemtænkt. Er man harddisk-ejer som jeg, følger der f.eks. et lille program med, der automatisk installerer programmet på din harddisk, og SELV tilføjer de nødvendige (og lidt irriterende) ASSIGN kommandoer til din startup-sequence. Efter et par sekunder er du klar til at køre, og det er ikke lige frem noget man er vant til som Amiga-bruger.

### Du kan regne med TWPE

Lad os starte med regnearket, der før hed "Analyze". For delæsere, der ikke ved hvad et regneark (spreadsheet) er, kan jeg oplyse, at det er et slags elektronisk kladdepapir, hvorpå man kan foretage talkrævende udregninger af alle slags. Har man arbejdet en smule med regneark, bliver man hurtig fortrolig med de tre vigtigste termer; rækker (vandrette), kolonner (lodrette) og celler (der hvor en række og kolonne krydser hinanden). Fordelen ved et regneark er, at det ikke er nødvendigt at taste alle tallene om igen, hvis en variabel ændrer sig. Denne tastes blot ind, og med det samme kan man se at det hele ændrer sig foran øjnene.

Selvom du ikke synes at regneark er særligt ophidsende, kan jeg godt love dig, at du vil erklaere din kærlighed til det, den dag du skal have et kompliceret budget, et kørselsregnskab eller lignende. I regnearket kan du lægge dine egne formler ind, og kopiere indhold af celler, rækker og kolonner med et peg med musen. Dette sparer dig også for en del tastearbejde, og bliver hurtigt en uvurderlig

hjælp. I regnearket er der en del menuer, der kan hjælpe dig med at løfte dit arbejde, blandt andet kan du lave dine egne makroer og på denne måde ekskvere lange formler med et tastetryk.

Der er selvfølgelig en masse faciliteter gemt i de øvrige menuer, men disse vil jeg ikke komme nærmere ind på her, da de nærmest har karakter af hvad man kan forvente af et regneark idag.

Der er selvfølgelig også mulighed for udprintning af dine tal, og du kan både lave "BOLD" "UNDERLINE" etc, ganske som du er vant til fra tekstdokumenter.

Der er også mulighed for at lave grafer. Du kan producere både lagkager, sjældiagramer og næsten alt hvad hjertet begejrer. I forhold til den gamle "ANALYZE", er der desværre ikke mange decidederede nyskabelser at hente i den nye udgave, måske bortset fra at mange "bugs" er fjernet, og programmet virker hurtigere at bruge. Da vi i sin tid anmeldte "ANALYZE" skrev vi at det var et udmærket regneark, og denne konklusion vil jeg holde fast i.

### Hat og briller!

Hvis der ikke var særligt meget nyt at hente i regnearket, så skal man lige sidde ekstra fast i stolen, når man begynder at kigge på tekstdokumenten, ja, jeg tør næsten påstå at det er en af de skræppeste der fås til Amigaen idag. Brugerinterfacet minder lidt om Wordperfect; Det mest udbredte tekstdokumenterprogram til PC'ere.

Således har du nu fuldstændig kontrol over alle funktioner, i et moderne tekstdokumenterprogram. Da jeg går udfra at næsten alle læsere har stiftet bekendtskab med et tekstdokumenterprogram, vil jeg her begrænse mig til at nævne hvad nyt der er at hente.

Først og fremmest er der hastigheden, som er utrolig. Der næst er det værd at fortælle at der nu findes komplet synonymordbog (Thesaurus). Denne er meget kraftig, og udmærker sig ved at kunne foreslå nogle andre ord eller vender end dem du har brugt. Det er nemlig således at de fleste bruger nogle fraser, der temmelig hurtigt bliver forslidte.

Er du ikke så god til at stave, er der også hjælp at hente her. Tekstdokumenten er nemlig også født med en stavekontrol (på engelsk), som du selv kan udbygge på dansk. Denne er også hurtig og nem at bruge, og i hvert fald savnet af næsten alle Amiga-ejere. Udvært disse iøjenvældende ting er der en hel masse nyskabelser. F.eks. kan man nu bruge prik-kommandoer i dokumenterne, der bruges f.eks. til at give printeren særlige beskeder eller tilsvarende. Det smarte ved dem er, at man direkte i dokumentet kan bruge disse og på den måde undgå at

skulle ligge og rede rundt i Preferences. Næsten alle kommandoer kan gives via tastaturkommandoer, og for den øvede bruger giver det store tidsbesparelse, og en nemhed der virkelig føles. Alt i alt indeholder programmet alle funktioner, lette og avancerede der forlanges, og brugervenligheden er i top.

### Kontakt med omverdenen!

Du kan også komme i kontakt med omverdenen, hvis du har et modem. Det velkendte program Online, er nemlig blevet inkluderet i pakken. Fornyelsen her er dog mest antallet af indstillinger du kan sætte programmet til. Således kan du i dag indstille det til de mest gængse standarder, og en "Chat mode" er der også kommet på.

Med kommunikationsdelen kan du således "tale" med alle databaser landet over, og sågar sætte din egen minidatabase op. Programmet er fuldt menustyret, og clipboards, kan her, ligesom i tekstdokumenten og regnearket overføres frit mellem programmerne i pakken.

### Komplet database

Databasedelen er igen en opgradering af den gamle "Organize", der ganske udmærket. Micro Systems Software har nok skævet lidt til "SUPERBASE", der nok er den mest udbredte til Amigaen idag. For Organize er blevet udtrykt med velfungerende "filtre" der gør

dig i stand til at trække data ud, på stort set alle de måde du ønsker det. Databasen er fult menustyret, og også her kan du næsten bruge alle funktioner direkte fra tastaturet. Man kan lmc og eksportere data frit mellem filerne, og man kan brevfllette mellem tekstdokumenter og databasen meget nemt.

I store træk kan kartoteksdelen det samme som Superbase, der dog stadig fører rent brugerflademæssigt. Databasen er dog gennemtænkt, og virker efter hensigten og er hurtig at bruge.

### Konklusion

Med The Works Platinum Edition er Amigaen endelig blevet voksen. Alle programmerne i pakken virker gennemtænkte, og ellers blevet forbedret så meget at de alle er tidssvarende, og bug-fri. Særlig ros vil jeg give til tekstdokumenter- og regnearksdelen, der nærmest sætter my standard for Amigamiljøet. Vil man andet end at lege med Amigaen, kan jeg anbefale The Works Platinum Edition, og skal du bruge software der virkelig arbejder sammen, ja, så kommer du næsten ikke udenom denne programpakke. Guld til Platinum Edition.

**Fakta:**  
**Starlite Software**  
tlf.: 8680 4144  
Pris: 2695,-  
vejl. inkl. moms.

# THE WORKS



## Vi har noget til dig og din Commodore!

### JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolen's gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus E

- Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 148,- pr. brev
- C-programmertur Kr. 148,- pr. brev
- Diskette med programexemplarer (kom ved bestilling af kursus) Kr. 97,- pr. disk
- C-64 maskinkode programmering Kr. 108,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- Forudbetaling vedlagt på check
- Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- Efterkrav: Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkratsgebyr på kr. 28,-

### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kursus giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Børsesk DMA-kabler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOSS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Blivar du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRI - FULD RETURRETUR!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmedles du automatisk og får refundert brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

309  
Sendes  
ufrankeret

DataSkolen  
betalier portoen

### DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18  
2980 Kokkedal



42 24 96 57

# VILDE VIBRATIONER

Hvis du selv ejer en sampler, og har forsøgt at sække nogle flotte lydeffekter fra plade, bånd eller lignende, har du nok opdaget at det ikke bliver lige så godt som lydene i et professionelt spil. Det skyldes først og fremmest, at de fleste tror at sampling bare er at forbinde nogle ledninger fra stereoanlægget til samplen, loade Audiomaster II og trykke på sample, men så ligetil er det slet ikke.

## Skaf en sampler

Først og fremmest skal du selvfølgelig have en sampler, og med mange af dem, følger der også et editeringsprogram. Samplen skal helst være i stereo, men ellers er forskellene ikke så store. Der er nogle af dem der er lidt mere "støjende" end andre, men det er ikke så meget, at det gør noget. Selv kører jeg med en Omega sampler og Audiomaster II, men der er bestemt andre lige så gode kombinationer.

## Godt input er vigtigt

Nu skal du have fået lyden fra lydkilden ind i samplen, og her er det bedst at benytte line-level signaler (dém fra en CD, båndoptager eller aux udgang på en forstærker). De er nemlig tilpas kraftige til ikke at give for meget støj, i modsætning til mikrofoner og pladespillerne, der giver et alt for svagt signal, så du får problemer med sus. Højtalerudgangen må du endelig heller ikke bruge, for der kan signalet let blive så kraftigt at du futter samplen af.

Noget af det vigtigste ved inputlyden er, at du har muligheden for at fremhæve eller dæmpe forskellige frekvenser, for det giver dig uanede muligheder.

I sidste måned kiggede vi på, hvordan du kunne blande samplede lyde og video-film til en højere enhed, men hvordan laver du egentlig samples i høj kvalitet?

der for at lave lydene præcis som du vil have dem. Hvis du f.eks. vil dæmpe suset fra et kassettebånd du vil sample, skruer du bare lidt ned i det høje område, og hvis du vil sætte ekstra dunkebas på noget musik, skruer du op nede i bunden i stedet. Nu kunne man fristes til at tro, at du bare kan dreje på bas-diskantreguleringen på forstærkeren, men det virker desværre ikke, da disse kun påvirker signalet på højtalerudgangen. Derfor skal du have en såkaldt "in-line" equalizer, hvilket er en dims med f.eks. 6 skydeknapper du kan bruge til at regulere styrken af 6 forskellige frekvensområder fra de helt dybe til de meget høje toner. Det lyder dyrt, men en 10 bånds equalizer kan faktisk fås ganske billigt i en radiobutik.

## Saks lyden

Nu skal du til at finde dig noget du kan sample, og lyde er der heldigvis nok af i verden. Det bedste er uden tvivl en CD af-

spiller, da støjen så er minimal. Hvis du vil sample tale, skal du enten optage den på bånd først (brug Dolby) eller bruge en mixer til at få mikrofonsignalet op på line-level så det kan gå direkte ind i samplen uden støj.

Desuden skal du altid prøve at finde en lyd der er tilstrækkeligt kraftigt optaget så den overholder støjen på optagemediet. Hvis du f.eks. bruger kassettebånd er støjen nemlig altid konstant, så jo kraftigere din lyd er optaget, jo mindre kan støjen høres. Dog må den selvfølgelig ikke være så kraftig at der optræder forvrængning, men generelt kan siges, at hvis du har et VU meter, skal det toppe på omkring 0 dB (gerne lidt højere, hvis du bruger metalbånd). Endelig er det bedst, hvis lyden ikke spænder over et for stort dynamikområde, hvilket betyder at den starter meget kraftigt og derefter bliver meget svag, eller vice versa. Så bliver du nemlig nødt til at skru ned for samplen for at få starten god,

og så kan slutningen næsten ikke høres.

## Hukommelse nok?

Nu skal du til selve samplingen, og i den forbindelse skal du beslutte dig for en samplehastighed. Jo hurtigere du sampler, jo bedre bliver lyden, og jo mere hukommelse skal der til. Da de fleste samplere holder mest af chip-hukommelse, er det helt klart en fordel, hvis du har en af de nye 1Mb chip memory Amigaer, eller hvis du har installeret den nye 1Mb Fat Agnus. Mht. samplehastigheden gør det ikke så meget for de dybe toner, for de svinger alligevel så langsomt, at de altid kommer med, men hvis du f.eks. sampler 10000 gange i sekundet (10KHz) så får du et problem med alle de lyde, der ligger fra 10 KHz og op til det menneskelige øres begrænsning på 20 KHz. Derfor skal du beslutte om du vil have de høje toner med, eller vil slå Amigaens lavpasfilter til (der skærer alt over 8 KHz væk). Dette lavpasfilter styrer du f.eks. med PD programmet LED, der f.eks. følger med Audiomaster, og hvis du bruger det, behøver du ikke en vildt høj samplehastighed, men mister så også toppen af lydspektret. Det bedste er næsten at prøve dig frem, for det kommer meget på, hvilken lyd du bruger og hvordan du vil have den til at blive. Så er der ikke andet at sige, end at du må prøve dig frem, for der skal næsten altid mange forsøg og små justeringer til, før du får det perfekte sample.

Husk endelig, at der er copyright på originalt musik osv., og hvis du skal bruge det til mere end til hjemmebrug, så indhent tilladelse fra de rigtige myndigheder. Er det til helt privat brug, kan du bare slå dig løs.



# GAME PLAY

Hed guerillakrig i  
bidende frost. Prøv  
det i MIDWINTER –  
s. 42.

Glem alt om spli-  
pirater, og bered  
dig på den ægte  
vare: Pirates –  
s. 38.



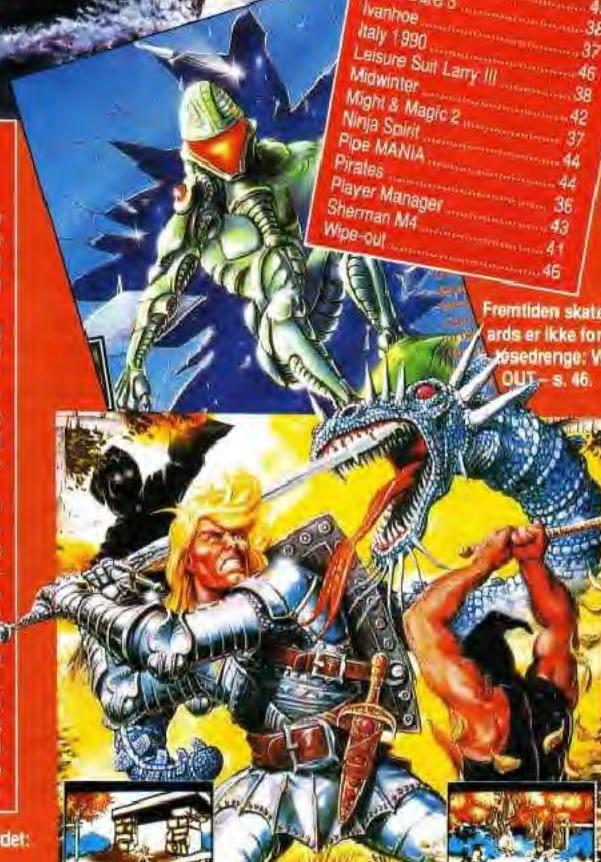
## HIT EFTER HIT EFTER...

Ja vi føler os taktisk lidt ligesom Radio Rita i denne måned. Men ikke nok med, at vi fyrer HIT efter HIT af... et enkelt GOLD GAME er det skam også blevet til!

Det virmer altstå med gode spil, og det er værd at bemærke, at 64'eren tegner sig for en stor del af fuldtætte tema. Har "brækassen" fået et comeback, eller er det bare en tilfældig udsving? Det vil kun tiden vise... og så selvfølgelig de kommende udgaver af Gameplay!

Endel læsere har klaged over, at vi ikke opgiver priser i anmeldelserne. Grunden er, at disse varierer meget fra distributør til distributør, så unsets hvad vi skrev, ville nogen være utilfredse. Som hovedregel kan det dog siges, at Amiga spil koster 3-400 kr., og at C64 spil koster 2-300 kr., alt efter om de er på bånd eller disk. Nogle spil (de såkaldte "budget-spil"), ligger i et helt andet prisleje, men hvis et spil koster mere eller mindre end de ovenfor angivne priser, vil vi gøre opmærksom på dette i anmeldelsen.

Her gælder det om at svinge sværdet:  
IVANHOE – s. 37.



## INDEX

A.M.C.	
Castle Master	45
Colorado	41
Crackdown	43
Dane Dane 3	45
Ivanhoe	38
Italy 1990	37
Leisure Suit Larry III	46
Midwinter	38
Might & Magic 2	42
Ninja Spirit	37
Pipe MANIA	44
Pirates	44
Player Manager	36
Sherman M4	43
Wipe-out	41
	46

Fremtidens skateboards er ikke for  
kosedrønge: WIPE-  
OUT – s. 46.

## PRIS-UDDELING

Vi har tre special-priser, som vi  
uddeler til nogle af spillene:



**GOLD GAME** er den ultimative belønning, som kun gives til de "HELT EKSTREMT, MEGA-FEDE, UTRØLIGT SEJE, KLART KLASISK" spil (phew!). Vi regner med, at der kan gå flere måneder, uden denne pris bliver uddelt.



**HIT** er den belønning vi giver til de spil som "bare" er "SÆRDELES GODE" og "VARMT KAN ANBEFALES". Der vil ofte være flere i hvert nummer.



**EJNAR** er måske den aller mest  
frygtede figur i hele spilbranchen.  
Hvis et spil virkelig er så bund-  
elindigt, at det nærmest er til at  
brække sig over, så får det en  
EJNAR. Vi regner med at se en  
del til ham i de kommende måneder...

De anmeldte spil er vedligeholdt i  
redaktionen af SuperSoft, Saltoch og diverse  
engelske softwarehus.



Førsteklasses konvertering af alle tiders klassiker.

# PIRATES!

**Micropose  
AMIGA**



C64-ejere vil helt sikkert nikke genkendende til dette spil, der oprindeligt er udviklet på 64'eren. Nu er der langt om længe kommet en Amiga-version af denne klassiker, og det er en konvertering, der er lykkedes over al forventning!

Til dem, der ikke kender spillet, kan jeg sige, at Pirates er en slags "Elite" til søs. Den vigtigste del af spillet foregår på et ørkort, der scrollter i alle retninger. Her kan du styre din piratflåde rundt i det Karibiske hav - på jagt efter skibe at plyndre, byer at overfalde og meget andet.

Hvis du overfalder et skib eller en byfæstning, skifter billede til et par små actionsekvenser. I den første styrer du dit skib rundt, og skal prøve at komme i position, så du kan give fjenden en broadside. I den anden

skal du fægte med modstandernes leder. Begge dele er ret simpelt lavet, men tilpas svært til, at det alligevel er underholdende. Om ikke andet, så fordi kampens udfald har betydning for hele din videre karriere...

Du har en enorm frihed til at gøre lige hvad der passer dig, men det er klugt at lægge sig fast på en bestemt strategi, og så følge den gennem hele spillet. Hvis du f.eks. gerne vil gøre karriere hos den engelske guvernør, er det dumt at overfalde britiske skibe og kolonier. Det er desuden en god idé, at holde øje med, hvordan den politiske situation udvikler sig, efterhånden som spillet skrider frem: hvem er i krig med hvem, og hvem er allierede? Det er nødvendigt at vælge side, for man kan som bekendt ikke være venner med alle slet ikke i krigstid! Udover kamplen om penge og prestige er der også en del subplots i spillet. Pludselig får du f.eks. et tip om, at din forsvundne søster er fange på en fjern planete... Eller også er der en gammel soulk, der

betrør dig med et kort over en begravet skat... Du kan aldrig dø, men hvis du bliver skyldt i land på en øde ø, eller smidt i fængsel, spilder du en masse kostbar tid. I sidste ende er det op til dig selv at vælge, hvornår du er blevet for gammel til pirat-livet, men hvis du bliver ved for længe, ender det med, at ingen gider sejle med dig!

Målet med det hele er at kunne trække sig tilbage som en rig, anset, og lykkelig mand. Der er mange ting, der spiller ind her. Blev du gift med guvernørens datter? Hvor meget guld nåede du at skrabe sammen? Skabte du respekt om dit navn? Når du trækker dig tilbage, får du en lang skildring af alle disse forhold. Du får også at vide, hvilken stilling du endte i (fra tigger til kongelig rådgiver) og en grafisk fremstilling af dig selv i dit nye, "hæderlige" job!

Grafikken er virkelig flot, hvilket er ret overraskende, da Microprose ellers ikke har noget særligt godt ry mht. Amiga-konverteringer (tænk bare på Gunship!). Forklaringen er måske, at spillet er konverteret af firmaets nye in-house programmører, og de har gjort et nærmest perfekt job. De mange billeder er fyldt med atmosfære, og mange af dem er flot og opfindsomt animerede. Lyden er også god med passende musik (klassisk) og gode samplede effekter.

Som det er sædvanlig med spil fra Microprose, er Pirates! ekstremt velpræsenteret. Manualen er faktisk en af de bedste, jeg nogensinde har set. Udover gennemgangen af spillet, er der en atmosfærisk beskrivelse af livet som pirat, historiske detaljer og strategiske tips. I pakken ligger der også et stort kort over hele spilområdet, hvor alle koloniene er indtegnet. Dette kort er helt nødvendigt for gameplayet, og Pirates! er (ironisk nok) et godt eksempel på et spil, hvor piratkopier er nyttelesse. Men hvorfor også spilde sin tid på ligegyldige software-pirater, når man her kan få en bid af den "ægte" vare!

Der er masser af valgmuligheder i starten af spillet, hvor du bl.a. kan vælge tidsalder, nationalitet og sverhedsgrad. Alle disse ting har indflydelse på gameplayet, og derfor vil der gå meget lang tid, før du føler, at du har udømt alle spillets muligheder. Det her er simpelthen Microprose, når de er bedst, og det er ensbetydende med adskillelige timers fængslende underholdning. Køb det straks!

Søren

Grafik	:	93%
Lyd	:	87%
Fængende	:	96%
Fængslende	:	95%
OVERALL	:	95%

## C64 UPDATE

Pirates har været ude i flere år til 64'eren (disk), og hvis du ikke allerede har det, bør du straks anskaffe det! Gameplayet er det samme som på Amigaen, og grafik og lyd er også helt i top. I min anmeldelse i "IG RUN" (oktober 1987) skrev jeg bl.a.: "Dette er et spil, man virkelig kan gå på oplevelse i... og Pirates lever fuldt op til Microproses slogan: 'The action is simulated - The excitement is real!'". Selv efter 3 år, er spillets værdi ikke blevet devaluert det mindste, men det er ikke sikret, din formandler har det på lager. Bed ham om at bestille det hjem til dig - hvis han nægter, kan du jo true med at købte ham, eller lade ham gå planken ud...

# MIGHT AND MAGIC II



Options:	A-Attack	B-Drive	C-Hide
12 Sir Falcor	225	23	Tesswin II
22 Sir Galle	225	23	The Hornet
23 Sir Eric	225	23	Cassandra
24 Sir Haven	225	23	Dross

Et typisk rollespil i stil med Bard's Tale (16-bit udgaven).

## New World Computing C64

Åh, nej, ikke endnu et rollespil, der foregår i en middelalderlig eventyrverden! Jo, netop! I Might and Magic II, der udspilles i sagnriget Cron, kan du styre op til 8 spillere og lejede computerkarakterer, der kan slås og kaste trylleformularer som det er sædvanlig i den slags spil.

I begynder jeres tog i mordets ædle kunst på en stille kro i Middlegate, uden at vide præcis, hvad det hele gælder om. Bortset fra at slå monstre ihjel og høste erfaringspoints, selvfølgelig. Det egentlige mål skulle gerne komme til syne lidt efter lidt (noget med tidsrejsen), men i mellemtiden er der frit slag med forskellige småmissioner og sightseeing i det rummelige Cron. Her er der både slotte, sagnhydrer og byer, og heldigvis er der en god skiltning! Det er RET svært at fare vild, også på grund af forskellige grafiske oversigtsformularer.

Kampsystemet er simpelt, nærmest lige som i de berygtede Bard's Tale spil. Grafikken er udsmørket, omend en smule klodset, men lyden er ret dårlig og meget mangefuld. Might and Magic II fylder 3 disketter (på begge sider), så der er masser af diskette-

skift og venten. Lidt irriterende, men det er ikke noget, man dør af...

En hurtig konklusion: Might and Magic II er så normalt og jævn, at det næsten gør ondt.

Jakob	:	73%
Grafik	:	31%
Lyd	:	70%
Fængende	:	71%
Fængslende	:	71%
OVERALL	:	71%

## AMIGA

Denne udgave leveres på to disketter, men disketteskiftet er heldigvis reduceret til et minimum. Gameplayet er det samme som på 64'eren - hovedvægten er klart lagt på kampene, og opbygningsmæssigt ligner det næsten Bard's Tale til forveksling. Grafikken er effektiv, men middelalderig, og lyden er klart under standard. Hvis du er en kampglad rollespiller, er M&M et godt bud.

Chokoladepastilleme, ikke spillet. Nå, okay - også spillet.

Grafik	:	66%
Lyd	:	31%
Fængende	:	70%
Fængslende	:	71%
OVERALL	:	70%

## Ocean AMIGA

Richard Lovethers sidder inde i en enkelt bord, og det er ifølge Oceans egen god underskrifting for at bevæge sig i venstre mod højre og hamre alt, hvad der kommer i ens vej, til plukfisk. Hvis du ikke er enig, så lad være med at købe dette spil.

Ivanhoe er programmeret af Oceans franske afdeling, og grafikken er meget "fransk" med store farvestrålende figurer. Reklamerne praler med, at spillets figurer er animeret af mændene bag "Asterix" tegnefilmen. Sandheden er, at de faktisk slet ikke er animeret! De bevæger sig rykvist fra den ene stilning til den næste, og minder dermed mere om stive papfigurer end tegnefilm. Resten af grafikken er til gengæld overordentlig flot og varieret. Lyden er også god med lystige melodier og sjove effekter.

Ivanhoe burde have været et rigtigt bætem up med mulighed for at sparke, slå, bruge forskellige våben, parere, dukke sig og meget mere. Men gameplayet falder til jorden, fordi ens bevægelsermuligheder er alt for begrænsete. Alle modstanderne skal hakkes ned på samme måde, og det bliver meget hurtigt meget ensformigt! Det eneste

incitament for at kæmpe videre er, at man godt vil se lidt mere af den flotte grafik.

Søren	:	86%
Grafik	:	80%
Lyd	:	75%
Fængende	:	60%
Fængslende	:	67%
OVERALL	:	67%

## C64 UPDATE

Der kommer ingen C64 version, og spillet ville heller ikke være meget værd uden 16-bit grafiken.

Bemærk den tegneserie-agtige grafik.



Pipe Mania minder lidt om Tetris: originalt, simpelt og underholdende!

# PIPE MANIA



**Empire  
C64**

Må jeg præsentere: Månedens (eneste) originale spil. Ideen bag Pipe Mania er ret simpel, men alligevel nærmest genial. Handlingen udspilles på et bræt, der består af 7 x 10 felter. På et af felterne ligger der et såkaldt startstykke, der - efter et fastsat tidsrum - begynder at flyde over med ulækker slim. Til venstre i billedet har du en automat, hvorfra du kan trække forskellige former for rør: lodrette stykker, vandrette stykker, kryds samt sving af forskellig art. Det er din opgave at

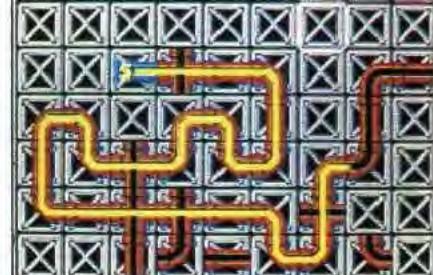
placere rørene på spillefladen, så slimen løber gennem så mange som muligt, før den slipper ud. Hvis mindstekravet er opfyldt, går du videre til næste bane, ellers er det ud.

Du SKAL placere et rør, for du kan få et nyt i automaten, så det er hele tiden nødvendigt at tænke forud, hvis man vil komme nogen vegne. Heldigvis er det muligt at "bombe" et rør, hvis det er anbragt helt sygt, men det koster både tid og points.

Efter hver fjerdebane får du et kodeord og muligheden for at score lidt ekstra i en bonusrunde, og så fortsætter det hele. Efterhånden bliver det sværere og sværere. Slimen flyder hurtigere og spillefladen bliver efterhånden oversæt med irriterende forhindringer.

Bliver det alligevel for let, kan du gå over til at spille på expert-niveauet, hvor du har 2 automater til slås med. Der er også mulighed for at spille 2 på en gang, hvilket giver en god grund for misforståelser af en hver art. Herlig!

Grafikken er simpel, men klar og meget effektiv, lyden er sparsom men udmærket, og gameplayet er virkelig sjovt. Pipe Mania



er ikke noget, du bliver træt af lige med det samme, og du kan godt rykke nogle uger ud af kalenderen, hvis du vil blive rigtig god.

Jakob

Grafik	:	81%
Lyd	:	70%
Fængende	:	89%
Fængslende	:	88%
OVERALL	:	88%

## AMIGA

Essentiellet er dette del samme spil som C64 udgaven, hvilket ikke er negativt ment. Spil af denne type stiller simpelthen ikke de store tekniske krav til computeren. Grafikken er lidt mere varieret, men ellers ligner versionerne hinanden. Den lidt lavere OVERALL karakter skyldes prisen, der (som altid) er højere på Amigaen.

Grafik	:	83%
Lyd	:	70%
Fængende	:	89%
Fængslende	:	88%
Overall	:	81%

# NINJA SPIRITS

**Activision  
AMIGA**

Hun havde nu altid godt kunnet lide at være en hvid ulv. Tsuikikage var hendes navn, og åh... det var så hyggeligtude i skoven. Ingen gjorde nogen noget, som nogen kunne have noget imod, nogen gjorde...

Men bedst som hun gik og råhyggede sig på sine hvide poster, fik hun føden i klemme i en tandbørste. Og da det er det eneste, som hvide ulve ikke kan tåle, blev hun til en ånd. Selvom det var lidt åndsvagt, havde hun det godt, men så fortalte overånden hende om "Den onde En" (The evil One på engelsk). Dernæst forvandlede han hende til en smart pige-ninja. I må forstå, at det her var meget traumatisk for Tsuikikage. Hun kom ind i nogle eksistentielle kriser, der vendte op og ned på hendes dagligdag. Men slås måtte hun!

Til sin rádighed havde hun fire våben... et sværd, en uanet mængde kastestjerner, en uanet mængde fakler og en underlig variant af den kendte morgenstjerne. Dem skulle hun bruge mod alle de onde ninjaer, der angreb hende, skød efter hende, sparkede hende, spryttede efter hende og en masse andre grimme ting.

Kampene foregik på en lang række plat-

forme, der delvis stod i vand. Til sin hjælp kunne hun udvide sine våben til at blive endnu mere drabelige, og hun kunne sågar få en klon, der var lige så fiks at se på som hende selv, og opførte sig præcis lige så tåbeligt.

Endnu senere, havde hun fået at vide, ville hun komme til en samling klipper, som hun skulle bestige, og endnu senere skulle det foregå i huler. Men så langt kom hun aldrig. For hendes fortid som hvid ulv havde betydet, at hun ikke var vant til at slås. Og da hendes fjender ikke ligefrem havde det samme problem, ja, så måtte det jo gå galt. Hun startede forfra, og nøjagtigt det samme skete.

Vi forlader Tsuikikages frustrationer her, og fortæller lidt om det spil, der på en realistisk måde gengiver hendes kvaler. For det her spil er temmelig svært. Dels fordi fjenderne er så umulige at slås imod, og dels fordi spillet er særdeles ordinært. Og med et så godt spil ude som Ninja Warriors, kan en rimelig grafik og lyd ikke ændre så meget på den kendsgerning, at det ikke kan betale sig at investere i det her. En irriterende ting er også, at man skal vente 30 sekunder på at starte forfra efter Game Over - det er alt for meget i et action spil.

Christian



Er du ikke ved at være bare en lille smule træt af ninja-spil?

Grafik	:	78%
Lyd	:	69%
Fængende	:	65%
Fængslende	:	63%
OVERALL	:	64%

## COMMODORE 64

Denne version kan ikke synse på gameplayet, men grafikken virker nu nogel bedre her end på Amigaen. Til gengæld taber den det tilvundne på den svage melodi og de magre lydefekter, så vi ender lige omkring de samme bløde karakterer som i Amiga-bedømmelsen.

Grafik	:	82%
Lyd	:	62%
Fængende	:	55%
Fængslende	:	61%
OVERALL	:	64%

**5 1/4" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 2,45/2,99**

**3 1/2" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 5,89/7,19**

**SONY · MAXELL · MEMOREX · 3M · NEUTRALE OSV.**

Ren import direkte fra fabrik til dig, derfor er vi billigere og bedst.

P.S. Vi har Danmarks bedste en gros og storkøbspriser – Ring

## LAVPRISTILBUD

		U/MOMS	M/MOMS
3.50 disketter Lavpristilbud	v/100	4,89	5,97
3.50 2DD disketter fra Japan eller tilsvarende	v/100	5,95	7,25

## 3.50 KVALITETS DISKETTER

3.50 NEUTRAL FRA SONY . . . . .	fra v/100	6,49	7,92
3.50 SONY-DISKETTER i 10'er pakke med livsgaranti . . . . .		6,95	8,48

## HIGH DENSITY TILBUD

3.50 DISKETTER for 1.44 MB drev, mange kvaliteter, priser fra . . . . .	9,95	12,14
5.25 DISKETTER for 1.2 MB drev, mange kvaliteter, priser fra . . . . .	5,65	6,89
5.25 High Density mærkevare . . . . .	fra 4,95	6,04

## 5 1/4" MÆRKEDISKETTER

### Mange kvaliteter FRA 2,95

Mærkevaredisketter, mange kvaliteter . . . . .	fra	2,95	3,60
SONY DSDD 360 kb . . . . .		5,95	7,26
MEMOREX DSDD 360 kb . . . . .		6,95	8,48
MAXELL DSDD 360 kb . . . . .		8,95	10,92
3M DSDD 360 kb . . . . .		8,95	10,92

5.25" DIVERSE FRA . . . . .	2,29	2,79
5.25" 80 SPOR 96 TPI FRA . . . . .	2,99	3,65

Næsten alle typer kan leveres i farver – RING!



## 3.50 mærkevaredisketter

	U/MOMS	M/MOMS
FRA	699,-	853,-

## 3.50 Verdens bedste fra Sony

Gratis regnemaskine til de første 50 kunder  
Køb 100 og få en gratis 80/100 box eller  
10 gratis disketter  
pris i alt . . . . .

799,- 975,-

## HIGH DENSITY 1.2 MB MÆRKEDISKETTER Fra 6,95

SONY DSHD 1.2 MB . . . . .	10,95	13,36
MEMOREX DSHD 1.2 MB . . . . .	9,95	12,14
MAXELL DSHD 1.6 MB . . . . .	14,95	18,24
3M DSHD HIGH DENSITY . . . . .	13,95	17,02

Alle disketter leveres med fuld  
ombytningsret og garanti.

Alle priser er, hvis intet andet  
er oplyst, stk. priser og gælder  
ved salg af 100 stk.

Geme salg under – Ring!

# DISKMASTER ApS

## RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

**DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE**

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenenumre i tape og  
disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.



# CASTLE MASTER



## Domark AMIGA

Dette spil er udviklet af Incentive, der er kendt for deres spil i hurtig, solid 3D. Først var der Driller, så Dark Side og Total Eclipse, og nu altså - Castle Master.

Castle Master fortæller historien om et forhævet slot og to søskende, en prins og en prinsesse. Det ene medlem af denne dynamiske duo bliver brutalt kidnappet af en rok og spærret inde på slottet, og så er det op til dig den tilbageværende - at sørge for, at alt bliver godt igen.

Du begynder dit tog udenfor murene af den imponerende stenkloks. Vindebroen er oppe, men for erfare spillere vil det sikkert

ikke tage lang tid at komme indenfor. Borgen består af 4 tårne, hver med 4 etager plus en underjordisk labyrint af fangekældre. Mange af rummene forsvarer af onde ånder, der dog kan fordrives med nogle velretteede stenkast. Din helt(inde) kan også "bruge" ting rundt omkring, og så er der selvfølgelig mulighed for både at løbe, gå og kravle. Det ene langsommere end det andet, og det sidste helt nede ved jorden.

Og det vil du få brug for! Rundt omkring i kækkener, biblioteker, sovesale og sågar på toilettet (det virker), vil du kunne finde op til 10 nøgler, 3 trylletrække og en masse skatte. Udenfor låste døre vil du møde mange andre problemer: Der er masser af barrierer der skal fjernes, skjulte rum og fede detaljer, der belønner den kreative spiller. Det er for eksempel altid en god ide at se BAG VED og UNDER ting, så hvis der skal scores points gælder det om at komme ned i støvet.

3D-effekter er hurtig, og samtidig er den overvældende realistisk og solid, hvilket giver en god fornemmelse af at "være der". Som lyd-backing kan du vælge mellem en god melodi og en række samplede lydefekter, der lige sætter prikkken over i'et. For Castle Master er fedt med stort! If! Incentives nyeste 3D-thriller er et klart HIT!

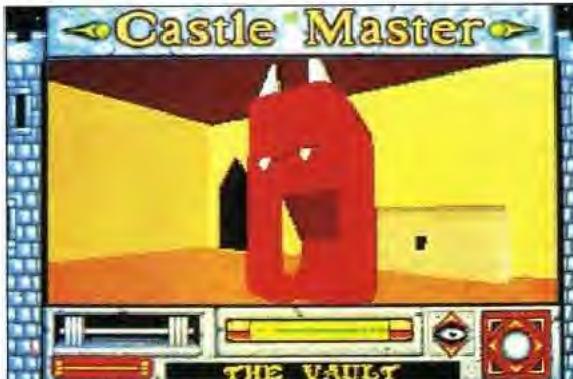
Jakob

Grafik	:	93%
Lyd	:	89%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	94%
OVERALL	:	92%

## COMMODORE 64

Det er - hvor utroligt det end må lyde - lykkedes Incentive at klemme breadkassen til det yderste og få 8-bit processoren til at arbejde på overtid. Resultatet er meget imponerende. 3D'en er tydelig, og selv om opdateringen ikke er det helt store, er det ret hurtigt at komme fra sted til sted. Lyden (der også findt med, men af usædvanlig værdi) har programmerne valgt at mønstre cm på Castle Master 64. Portåret er forsvundet, der er kommet læs på denen til holdmandens hytte, neglernes er blevet byttet om, og numrene puslet sammen på en ny måde. I bund og grund er der dog tale om det samme spil, så andnu en gang: HIT!

Grafik	:	92%
Lyd	:	89%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	94%
OVERALL	:	92%



Grafikken kan godt virke lidt "firkantet" nogle steder, men den er hurtig.



C64 versionen er selvfølgelig langsommere, men ikke mindre imponerende!

## SHERMAN M4

### Loricels / US. Gold AMIGA

Der har i den sidste tid været et "boom" af tank-simulationer, og dette spil fra franske Loricels (udgivet af US. Gold) kører også på larvefædder. Sherman M4 tanken spillede en vigtig rolle i 2. verdenskrig, og spillet giver dig mulighed for at genopleve nogle af de vigtigste slag. Der er tre scenarier: Landgangen i Normandiet (lige-på-og-hårdt offensiv), Ardennerne (hold stand mod nazi-angræb) og ørkenkrig i Nordafrika (en lidt mere strategisk affære). Hvert scenario er delt op i flere missioner, som kan gennemføres hver for sig, eller samlet ud i en køre, hvor du tager del i hele slaget.

Det hele er forholdsvis enkelt: Du har kontrollen over en lille gruppe tanks (+ nogle ret ubrugelige jeeps), og med nummertasterne kan du vælge, hvilken en du vil styre. Du planlægger dine manøvrer på et kort, og i erkendelse af, at det er svært at være flere steder på én gang, har Loricels inkluderet en meget brugervenlig "auto-pilot".

Grafikken er en mellemlængting af udvældt vektorgrafik og baggrunds-sprites, og den virker ret overbevisende, selv om den ikke er specielt varieret. Der er mange forskellige synsvinkler, og det hele bevæger sig ret hurtigt. Lyden er meget begrænset, men ellers okay.

Spillet er forholdsvis let (faktisk FOR let efter min smag), og selv om sværhedsgraden kan reguleres, er der ikke meget at komme efter, når missionerne først er gennemført. Sherman M4 er derfor mest egnet for begyndere udi simulations-genren. Hvis

du er en garvet spiller, der sætter realisme og udfordring i højssædet, så er du nok bedre tjenet med noget fra Microprose.

Søren	:	
Grafik	:	88%
Lyd	:	72%
Fængende	:	81%
Fængslende	:	69%
OVERALL	:	73%

## C64 UPDATE

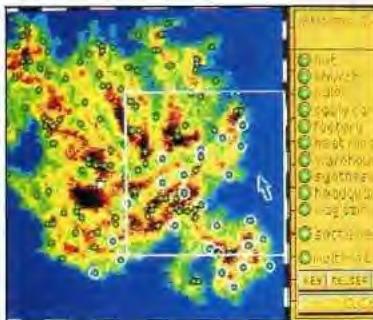
Der er ingen planer om en C64 version.

Sherman M4 – det er tanken der tæller!



**PLAY**

Kaptajn Stark (på ski) angribes af et fjendtligt fly.



Kortet over Midwinter øen.

# MIDWINTER

## Rainbird AMIGA

Dette spil er blevet rost til skyerne i alle de engelske computerblade, og det var derfor med store forventninger, at jeg åbnede den imponerende spilæske. Indeni ligger der en gigantisk manual (192 sider!), et stort kort over spilområdet, en lille blok med kort til indtegning af egne ruter, en quickstart guide, et Microprose katalog... og så, lå der forresten også en diskette (ubetydelig detalje). Næh, PAKNINGEN er der ikke noget i vejen med...

Først et par ord om plotten. Vi befinder os ude i fremtiden. Jorden er ramt af en ny istid (noget med en komet), og en lille bunke overlevende har slægt sig ned på øen "Midwinter". Manualen fortæller hele historien om, hvordan en lille håndfuld pionerer grundlagde den første koloni på øen, og i spillet får du lejlighed til at styre nogle af deres efterkommere.

Når der overhovedet er brug for din hjælp, så skyldes det den onde general Masters. Han har nemlig invaderet øen, og hans hær af lejesoldater og kamprobetter er i fuld gang med at overtage de livsvigtige "heat mines", som er grundlaget for nybyggernes overlevelse. Han starter sin invasion fra øens sydøstlige hjerne, og det eneste håb om frelse er det frivillige fredskorps. Problemet er bare at korsets 32 medlemmer er spredt for alle vindue, rundt omkring på den ugæstfrie ø.

Til at begynde med styrer du korsets leder, kaptajn John Stark. Du står langt ude i ødemarken, og må først til at rekruttere dine medlemmer. Når du har rekrutteret een, kan du på skift (via et individuelt tids-system) styre dine mænd afsted - een af gangen - for at rekruttere ti, 4 til..., og sådan fortsætter du, indtil du synes, din hær er stor nok til det endelige opgør. Der er tre måder at bevæge sig rundt på: på ski, i snebuggy eller ved drageflyvning. John Stark starter sin færd gennem det uvejsomme terræn på ski, og hvis du vil benytte et af de andre transportmidler, må du først finde en garage eller en torvbane-station. Heldigvis er der en omfattende kort-skærm, som giver dig alle relevante oplysninger om øens beskaffenhed og de forskellige personers position. Spillet kan ende på 3 måder:

1. Du holder stand mod invasionstropperne i 40 dage (meget sjælden situation).

2. Du ødelægger Master's hovedkvarter i Shining Hollow.

3. Masters erobrer alle øens "heat mines" (inden 40 dage).

I teorien er det muligt for Stark at begive sig alene ind i lavens hule og sprænge hovedkvarteret i luften, men i praksis går det lettere, hvis du først rekrutterer nogle hjælpere. Hvert korpsmedlem har 14 attributter (f.eks. evner til drageflyvning, skiløb, sabotage etc.), samt en personlig baggrund, som bl.a. siger lidt om, hvad de allesammen synes om hinanden og hvorfor. Det sidste lyder umiddelbart som en usædvanlig god ide, der kunne give soldaterne et ægte "individuelt" præg. Men spillet får altfor lidt ud af indviklede baggrunde. Deres eneste betydning for gameplayet er, at ingen lader sig rekruttere af deres værste fjende.

Grafikken er spillets stærkeste side. Ikonerne er klare og ret stilfulde, og 3D grafikken er rimelig. Der er desuden en meget imponerende "tagedis effekt", hvor tingene ligesom træder frem af tågen, når man kommer nærmere på. Lyden er til gengæld ret skuffende. Der er nogle ensformige samples og et par flade skud-effekter. Man savner noget dysert baggrundsmusik til at lægge stemningen. Til gengæld er der brugt en ret original teknik, så man kan høre, hvilken retning fjendens fartøjer kommer fra (lyden stiger i styrke, når man vender sig mod kilden). Meget realistisk.

Faktisk er spillet FOR realistisk, og her er vi henne ved det helt centrale problem. Midwinter-øen er enorm, og det meste af spillet går med at bevæge sig rundt i det ensformige snelandskab, uden at der sker en sk... Okay, af og til bliver man afbrudt af et fjendtligt robotfly, der skal skydes ned, men det bliver efterhånden irriterende rutine. Det bliver absolut ikke bedre af, at man kun kan styre en person ad gangen (bortset fra 1 sne-buggy'erne, men de hænger ikke på træerne).

Virkelig krigsførelse er sikkert fyldt med den slags kedsommelige og anstrengende marcher, men er det den slags, vi har brug for i et spil? Er det underholdning? Midwinter er designet af Mike Singleton, som mange C64 ejere sikkert husker fra "Lords of Midnight" sagaen. Mike startede sin karriere med at designe Play-By-Mail spil (en slags "brætspil"), hvor deltagerne indsender deres træk i

brevform), og Midwinter ligner i sin opbygning et typisk PBM: en stor, tom verden, hvor deltagerne kan more sig med at bekæmpe hinanden, lave alliance etc. Men et PBM-spil med en deltager er ikke sjovt, og i Midwinter føler man sig særlig talt som "Palle alene i verden".

Midwinter var på forhånd lagt op til at være det helt store. "Årets strategispil" står der på pakken, og jeg får uden tvil Rainbird på nakken efter denne anmeldelse. De udenlandske blade har da også rost spillet til skyerne, og selvom den engelske computerpresses markedsføring, blev jeg meget overrasket, da jeg testede Midwinter. Flot pakning, flot grafik, ambitiøst design - bevarer. Men spillet er (bogstavelig talt) en ørkenvandring!

Søren

Grafik	:	87%
Lyd	:	67%
Fængende	:	70%
Fængslende	:	59%
OVERALL	:	60%

## C64 UPDATE

Nej, og godt det samme!



Steve Cooke

## VETO BOX

Rent undtagelsesvist bringer vi her en veto-box, skrevet af en person udenfor anmelderholdet, nemlig Steve Cooke. Udover at være korrespondent for "Det Nye Computer", er Steve redaktør for Englands førende computerblad "ACE", der - på linje med samtlige andre engelske blade - har rost Midwinter til skyerne. Vi fandt denne meningstørskel påfaldende, og bad derfor Steve om at forsvare sit standpunkt:

Mike Singletons første hit-spil "Lords of Midnight" blev populært pga. sit gode gameplay. "Midwinter" er efter min mening mindst lige så underholdende som "Lords of Midnight", og endnu mere udfordrende.

Spillet leveres i en meget imponerende pakke med en enorm manual. Men det gode ved Midwinter er, at man straks kan begynde at spille, fordi det hele er så logisk opbygget. Spillet er let at lære - men meget svært at mestre. Der skal dygtig planlægning til, hvis du vil reddet din ø fra general Masters kler.

Det eneste minus er, at landskabet ikke er helt detaljeret, som man kunne ønske - men nu er snedriven jo i sagens natur også ret ens...

Midwinter er efter min mening et spændende og udfordrende spil. Min OVERALL karakter må ligge et sted omkring 95%.

# PLAYER MANAGER



## Anco AMIGA

Managerspil er en af de ældste ideer i computer-underholdningens historie, men "Player Manager" er det hidtil mest ambitiøse forsøg på at simulere arbejdet som manager for et fodboldhold. Det er Dino "Kick Off" Dini, der har programmeret, og godt sagt er "Player Manager" en udvidet udgave af "Kick Off". Her er kampene blot sat ind i et større perspektiv. Du starter med et hold i den engelske 3. division, og dit mål er selvfølgelig at føre dine "drange" til tops. Sidelebende hermed er der en Cup-turnering, men det er stadig de samme engelske hold. Det ville have været fint med en "World Cup"-feature, og det er mærkeligt, at Anco ikke har benyttet sig af denne oplagte mulighed for at give spillet et mere aktuelt og internationalt tilsnit.

Der er over 1000 spillere fordelt over 4 divisioner, og hver enkelt af dem er forsynet med en lang række attributter (alder, udholdenhed, etc.) og evner (sparketeknik, tackling, osv.). En stor del af spillet går med at sammenligne alle disse tal, når du f.eks. køber og sælger spillere, eller sammensætter dit hold til en given kamp. Med tiden får du en fornemmelse af at "kende" de enkelte spillere - lidt ligesom i et rollespil.

I gode gamle "Kick Off" var der 4 forskellige grundformationer. I "Player Manager" er mulighederne uendelige, idet du på "Tactics"-skærmen helt selv kan kontrollere, hvordan de enkelte spillere skal reagere på forskellige situationer. Desværre er denne del af spillet både ulogisk og urealistisk, så jeg valgte for det meste at ignorere den.

Det er kampene, der udgør kernen i spillet, og der er flere måder at gennemtøre dem på. Du kan skippe dem helt, og nøjes med at se kampens resultat, eller du kan overvære begivenhederne i det klassiske "Kick Off"-format (dog kun 2 x 3 minutter). Hvis du er utålmodig, kan du følge en lyn-udgave af kamperne på en slags forstørret radar.

Men der er ingen der siger, at du blot skal se passivt til, mens dit hold dummer sig på grænsværen. Udeover at være træner, er du nemlig også aktiv spiller på holdet, og i spillets indledning skal du træffe et meget vigtigt valg: vil du styre hele holdet (som i Kick Off), eller vil du spille i en fast position? Jeg vil absolut ráde dig til at vælge det sidste, da det både er sjovere, lettere og det eneste realistiske. Til gengæld risikerer du (som alle de andre spillere) at blive skadet, så du må sidde over nogle uger. Før eller siden bliver

du nødt til at stoppe spiller-karrieren og koncentrere dig om dit managerjob. Man bliver jo ikke yngre...

"Player Manager" er langt fra perfekt. Det første er "manualen" (en løp foldet papir) så rodet og misvisende, at du næsten er bedre tjenet med ikke at læse den. Det er en af grundene til, at spillet i begyndelsen ikke er særlig fængende. En anden grund er de mange informationer (man skal først vænne sig til, hvilke man kan ignorere), og det er også en uvant oplevelse at spille i en fast position på holdet - selvom det lønner sig i den sidste ende. Der er desuden en del irriterende programmeringsfejl, og det virker i det hele taget som om, Dino Dini skulle have spillet færdigt i en fart.

Det er action-delen, der hiver "Player Manager" op til HIT status. Teknisk er det "Kick Off" om igen: grafik og lyd er simpel men funktionel. Spillerne opfører sig til gengæld endnu mere realistisk end i Kick Off, og efter flere ugers spil kan jeg stadigvæk blive overrasket over en imponerende fint. Det er det, der adskiller "Player Manager" fra alle de andre managerspil på markedet: den basale spænding ved at overvære en god fodboldkamp!

Søren

Grafik	:	82 %
Lyd	:	60%
Fængende	:	65%
Fængslende	:	92%
OVERALL	:	88%

## C64 UPDATE

Denne udgave er lige på trappeme. Action-delen vil her tage udgangspunkt i det nyere "Kick Off II", hvilket umiddelbart lyder som en god nyhed, da C64-versionen af det oprindelige "Kick Off" var lidt af en skuffelse.

PLAYER-MANAGER		Week 7
The Squad	The League	The C
The Club	The Coach	Transf
Tactics	Match day	Save G

Spillets hovedmenu.



Taktik-skærmen.



Reddet af afgrunden!



Skal den indianer dræbes, eller er han mon til at tale med?

## COLORADO

Husker du "Colorado-sagaen"? Af en eller anden grund er der ikke lavet ret mange computerspil i den genre, så det her spil må være godt nyt til alle western-venner.

Men lige så usædvanligt spillets plot er - lige så sædvanligt dets gameplay. Colorado er nemlig et godt gammeldags arcade adventure, i stil med Psygnosis' Barbarian. Du styrer en mand rundt i skiftende omgivelser, slås lidt, finder nogle objekter, bytter dem for nogle andre objekter, og finder til sidst vej til dit mål - i dette tilfælde en glemt guldmine, som en døende Indianer har fortalt dig om.

Nederst på skærmen er der en række iconer, som viser dine våben, og hvad for en ting du har "klargjort". Udbuddet er ret imponerende, men det er lidt irriterende, at man skal lade geværet efter hvert skud. For at komme fra sted til sted, er det nogle steder nødvendigt at sejle i kano - en meget veludført actionsekvens i 3D, hvor du skal padle udenom klippekær og angribende indiane-

re. Grafikken er over middel med store, detaljerede figurer og imponerende (men ret ensformige) landskaber. Animationen er dog ikke noget at råbe hurra for, men kanosekvensen har en meget effektiv 3D effekt. Lyden består af et par middelmådige melodier og nogle halvdårlige samples.

Colorado er måske nok lidt gammeldags i sin udførelse, men hvis det er western du vil have, så får du det her.

Søren

Grafik	:	84%
Lyd	:	49%
Fængende	:	72%
Fængslende	:	70%
OVERALL	:	71%

## C64 UPDATE

No such thing.

Palace

AMIGA



Nyd udsigten!

## LEISURE SUIT LARRY III



### Sierra AMIGA

STOP!

Hvor gammel er du - helt ærligt?

Hvis du er under 18 må du hellere bladre videre, for denne anmeldelse er uegnet for børn.

Hænger du stadig på?

Godt, så må vi hellere lige kontrollere det der med alderen. Svar venligst på følgende spørgsmål:

Hvem er Roger Waters?

- A) Originalt Pink Floyd medlem  
B) Forhenværende amerikansk præsident

C) Søn af Adam Waters

D) Både B og C

Du svarede vel A, ikke? For ellers må du være under 18, og så må vi forlange, at du lægger bladet fra dig. Du skulle jo nødigt få onde drømme i nat!

OK, nu er det vist på tide at afsøre undertitlen på Larrys nyeste eventyr: "Passionate Patti in pursuit of the Pulsating Pectorals." Frit oversat til dansk: "Lidenskabelige Patti på jagt efter de pulserende parter!"

Larry III er en direkte fortsættelse af de 2 foregående Larry-spil. I slutningen af II'eren lykkedes det Larry strandet på Nontoonytøen - at få giftet sig med den underskønne Kalaua. Alt ligner idyl, men i begyndelsen af III'eren går der kage i ægteskabet. Prøv at gætte hvorfor. Mon ikke Kalaua er Larry utro? Ja, godt gættet! Med en eller anden veludrustet fyr? Knapt så godt gættet! Kalauas natlige eventyr med Larry har åbenbart overbevist hende om, at hun er lesbisk, for da vores helt vender hjem finder han ikke en, men to nøgne kvinder i boblebadet! Umidelbart er Larry dybt deprimeret, men der går ikke lang tid, før han - som en anden Superman - trækker i sit hvide polyester-jakkessæt. Nu går den vilde pigejagt for tredje gang!

Som i de 2 forgængere er der masser af pinlige sekvenser, sjove problemer og letpåklædte piger, der alle er mørke eller mindre villige...

Brugerinterfacet er blevet forbedret hist og her, men Larry III kan stadig betegnes som et typisk Sierra-spil med alt, hvad det indebærer. Grafikken og lyden er alle tiders (Sierra er heldigvis kommet over LEGO-perioden), men til gengæld fylder dette halvperverse eventyr hele 5 disketter. Derfor må brugeren lide under en voldsom disk-access, men hva' gør det, når spillet er så godt?

Jakob

Parser	:	81%
Atmosfære	:	86%
Sværhedsgrad	:	Middel
OVERALL	:	89%

## DAN DARE III

### Virgin AMIGA

Dan Dare? Du kender ham måske ikke, men han er altså sår'n en 40 år gammel, engelsk officer + gentleman + tegneseriehelt. Dan's favoritbeskæftigelse er at afholde den onde Mekon og hans mange Treens fra at indtage jorden, og det har han gjort snart mange gange nu. Det hele er lidt ligesom Onkel Joakims evindelige kamp mod bjørneban- den, der altid er LiGE ved at slippe væk med skejserne, selvom det aldrig lykkes. Det gik jo ikke, at de tog pengene med til Barbados og levede lykkeligt resten af deres dage, for hvad skulle der så stå i Anders And? Det er også derfor Rip, Rap og Rup ikke flytter hjemmefra, og derfor Dan Dare aldrig får taget sig sammen til at bøffe Mekon'en een gang for alle. Handlingen i Dan Dare III - The Escape, sjovt nok det tredje DD-spil, er lige så forudsigelig: Mekon'en har fanget Dan og taget ham med op i sin satellit, hvorfra vores helt skal... (Gabl)... flygte. Dette gør han ved at finde 50 lbs. raketbrændstof, hælde det i et rumskib og flyve hjem. Men ak! Mekon'en var smart: han har fordelt brændstoffet i 5 plasti- ciposer med 10 lbs. i hver og gemt dem rundt omkring i satellitten, hvorfor Dan må beregne sig på noget af en gå/flyvetur. Heldigt, at Mr. Mekon ikke bare fjernede tændingsnøglerne fra rumskibet, for så ville der slet ikke være blevet noget spil ud af det.

Som det er nu, er Dan Dare III et scrollende labyrinthspil, hvor Dan med sin jetpack og sin plasmakannon (nyeste model med 3 skudstyrke) skal eliminere Treens, skyde på Mekon'en for at komme til næste level, samle brændstof og købe ekstra våben ved terminalerne. Mellem banerne skal Dan endvidere flyve igennem en masse firkanter for ikke at miste energi, og det er sådan set det hele.

Lyden er rimelig god, og grafikken har det på samme måde: lidt flad i det, ikke særlig afvekslende og noget hakket, men alligevel OK. Gameplayet falder sådan cirka ind under samme kategori. De skrækkelige Treens, der patruljerer bestemte dele af den labyrinthagtige satellit, har en underlig vane med at regenerere, hvis Dan så meget som kigger den anden vej, hvilket ikke kan undgå at skabe en del frustration. Når det hele så oven i købet er lidt kedeligt og ensformigt (nok mest på grund af programmeringen og grafikken), er der ikke noget specielt tilbage.

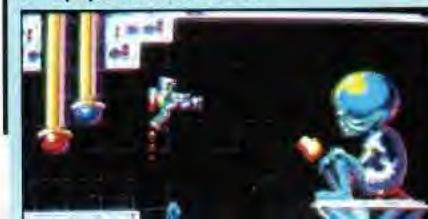
Jakob

Grafik	:	69%
Lyd	:	76%
Fængende	:	78%
Fængslende	:	51%
OVERALL	:	61%

### C64 UPDATE

Der er også lavet en C64-version, men den skulle ifølge pålitelige kilder ikke være meget bedre.

Gameplayet virker ret løsledet.



### C64-UPDATE

Det ville være ren science fiction at regne med en Larry III til Commodore 64.

# A.M.C.

## Dinamic AMIGA

I de gode gamle dage stod A.M.C. for "Attack of the Mutant Camels" - det var et "weird" spil fra lama-leder Jeff Minter. Men den myte har Dinamic tænkt sig at vende op og ned på, for nu står A.M.C. for "Astro Marine Corps".

En gruppe dødbringende monstre (der kælder sig for THE ORIGINAL DEATHBRINGERS) har besluttet sig for at erobre galaksen. Det kunne du selvfølgelig være ligeglæd med, hvis ikke det var fordi de havde valgt netop din planet, den smukke Dendar, til appetit. Og så kunne A.M.C. jo ikke gøre andet end at sende deres bedste mænd... men da han døde, sendte de dig i stedet for. Efter sigende skulle spillet være en konvertering af en spillemaskine, og det ser man også på grafikken. Selvom din sprite går på en underlig måde (eneste helt med polio), er han næsten tegnet, ligesom alle modstanderne. Du er fra starten bevæbnet med din melankolske blyspytter, og har ikke andet mål her i livet end at komme så langt mod højre som muligt - uden at der dog ligger noget politisk i det...

Dine venner kaster ind imellem forsyninger ned til dig, og disse består som regel af granater, skjolde, trippelskud og andre raffi-

nementer. Men du får også brug for hver eneste lille møtri. For på din færden, der spænder over 16 zoner, bliver du mødt af utallige grimme oplevelser. Der er f.eks. kædende planter (Soldatus Guffus), kæmpedrager i huller (Øndus Svovlus), storslugende orme (Munda Giganda) og andre grafiske eskapader, der både overrasker og imponerer. Så er der også planetens indbyggere, der forvandler sig fra fredelige rummænd til kæmpeøglar og forsyningsspakkere, der ender som gigantiske tentakler.

Hver eneste gang man dør, skal man starte forfra i den pågældende zone, men dette udbedres af, at der er en password-facilitet. Spillet i sig selv er måske ikke revolutionerende, men grafikken er excellent, og har næsten "Beast-Scroll". Desuden er der masser af humor, når du f.eks. får fjernet hovedet af en kæmpestange. Maskinen bemærker tørt at "You have no head" og sætter dig tilbage igen.

Nu har vi altså fundet ud af, at det er sjovt og flot, men hvad så med udfordringen? Garvede spillere vil nok gennemføre spillet ret hurtigt, for det er ikke særlig svært. Men for alle, der har brug for lidt bekræftelse af deres egne evner, kan jeg varmt anbefale... kryds og bolle!

Christian

Grafik	:	88%
Lyd	:	85%
Fængende	:	88%
Fængslende	:	65%
OVERALL	:	78%



Det er ingen skovtur at være marineinfanterist i rummet

## COMMODORE 64

Denne version er en anderledes. Banerne er kortere, men til gengæld er password'sne gledet ud. Grafikken er glimrende og (næsten) alle de sjove ting er blevet bevaret. Lyden virker derimod tynd med en slættet melodi, der minder ikke så lidt om Jodel... Men en større udfordring giver spillet længere holdbarhedsdato og redder derfor A.M.C. en højere karakter end på Amigaen.

Grafik	:	90%
Lyd	:	30%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	69%
OVERALL	:	82%

# CRACK DOWN

## US. Gold AMIGA

I Crack Down, der er et spil for op til 2 personer på én gang, stifter vi bekendskab med endnu 2 amerikanske helte: Ben og Andy. De har hver en halv spilleskærm at boltre sig på, og de skal detonere 3-4 bomber på en bane, før deres samvittighed lader dem smutte ud af døren til højre. Hvis de gør det 16 gange i træk, har de klaret spillet. Det hele ses ovenfra, og heldigvis kan man på en smart radar hele tiden se, hvor Ben og Andy befinder sig, så de slipper for at fare vild i de labyrintagtige gange.

Indtil nu lyder det meget let, men det er nok fordi jeg har glemt at fortælle om fjenderne. I følge manualen vil vores helte møde både orange vagter (de sparker), grønne vagter (de skyder), Kung Fu vagter, skudsikre vagter og flammekastervagter. Derfor kommer Ben og Andy - med deres valnøddehjerner - ud på en hård prøve, hvis de vil identificere deres fjender før de sparker eller skyder dem. Det er heldigvis ikke nødvendigt, for SÅ avanceret er Crack Down nemlig heller ikke!

Ja, spillet er absolut simpelt, men det behøver ikke at gøre noget. Vold, død og lemlestelse er jo altid sjovt. Tænk bare på kødrandene, hver gang der sker et eller andet "vådt" færdelsuheld eller splatterfilmen, der går som varmt brød. Rettelse: Vold, død og lemlestelse er NÆSTEN altid sjovt. Crack Down er en af de der undtagelser, som plejer at bekræfte reglen. Det er lidt svært at

sige, HVORFOR Crack Down er et Let Down, men måske er det fordi grafikken er halvkredelig og lyden er trekvarthedelig. Måske er det fordi spilleområdet er for småt, eller måske er det fordi gameplayet simpelthen er FOR simpelt. Men skidt med årsagerne. Bare lad være med at investere i Crack Down, ikke?

Jakob

Grafik	:	69%
Lyd	:	70%
Fængende	:	68%
Fængslende	:	49%
OVERALL	:	52%

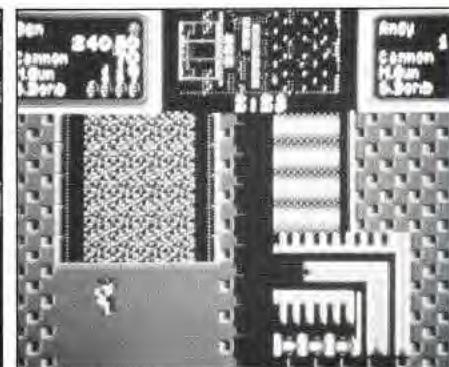


Crack Down er kun sjovt, når man er to spillere.

## COMMODORE 64

Grafikken lader en del tilbage af ønske. Baggrunden er nogenlunde, men de to figurer ser ud som om de kommer lige fra LEGO-land. Lyden er eneste lyspunkt med nogle ret gode melodier. Dette er selvfølgelig ikke nok til at redde et middel-mådigt gameplay.

Grafik	:	63%
Lyd	:	73%
Fængende	:	68%
Fængslende	:	48%
OVERALL	:	51%



C64 versionen.

# WIPE-OUT

**Gonzo Games****AMIGA**

Gonzo Games lyder som et eller andet grint fra "Muppet Show", men rent faktisk er det et nystartet softwarehus, og Wipe-Out er deres første spil. Som sej rum-skater har du endelig fået sparet op til dit eget private Hoverboard. Og til dig, der ikke ved hvad et Hoverboard er (lad os grine lidt af ham!), kan jeg fortælle, at det er et futuristisk skateboard. Det svæver i luften, og efterlader en lang stråle, som krystaliserer sig... til en mur.

Da din far blev træt af, at du konstant murede din illesøster inde, meldte han dig til turneringerne... nu skal du have lidt modstand! Modstanden består i en modstander og en arena. Mens I drøner rundt i den lille arena, gælder det om at få modstanderen til at lave en fejl... dvs. drøne ind i en mur. Simpelt, men meget, meget fængende.

Skærmen er delt op i to. Øverst er du, og

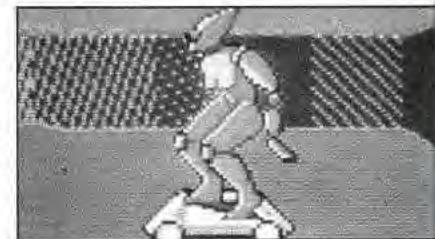
den halvdel er så igen delt op i to. Den øverste del viser dit åsyn, dvs. eventuelle mure, og nederst kan du se din placering på et kort og få forskellige oplysninger om din modstanders succes eller mangel på samme.

Nederst er så din modstander, og han kan være af alle mulige forskellige racer og nationaliteter. For der er over 1100 planeter i galaksen og mere end 77,000 modstandere.

Nu skater du jo ikke bare fordi, du synes det sjovt. Næh, det her handler om penge... penge, der skal bruges til indkøb af bedre boards, ekstraudstyr - penge til at rejse for, penge til at betale omkostningerne, hvis du taber. Men det gør du ikke vel? Så er der selvfølgelig også prestige. Du kæmper også for at forbedre din "Star rating" og dette kan gøres i et "Chicken Run", der ikke har noget at gøre med hverken piger eller grillkyllinger: på en meget snæver bane skal du udmanøvrere din modstander og få ham til at bræse ind i en mur. Så er der forskellige tiktakker (det modsatte af taktkræfter), som kan give dig en fordel, men pas heller på, at din modstander ikke får lukket dig inde!

Dit mål (udover at vinde penge, prestige og pokaler) er at være med i "The Hall of Fame All-time Greats Tournament", der vist nok er større en Tappernøjes forsamlingshus.

Det her spil er genialt! Ideen er ret gammel, men til satrockmusik, garneret med lidt smarte boards og en knivspids ekstraudstyr og ettersmagt med flere muligheder, end du får brug for i hele dit liv, er det her indbegrebet af



Flot debutspil fra Gozo games.

god underholdning sprængfyldt med mange sjove timers spilletid.

Der er en ret stor tilfredsstillelse i at "slime" din modstander for slet ikke at snakke om publikums reaktion efter et sejt "Swiss Roll". Og hvis du har venner, og kan få dem til at spille med, risikerer du at forvandle dem til mopsede uvenner, der pludselig bliver meget stille. Og du bliver ændret til en storskrydende vinder, der kan fable i timevis om dine storslæde sejre.

Så skynd dig ud at købe det. Alle, der ikke gør det, tildeler jeg hermed en Pinocchio-Gonzo, og til Gonzo Games uddeler jeg et skinrende HIT!

Christian

Grafik	:	89%
Lyd	:	85%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	89%
OVERALL	:	88%

## C64 UPDATE

Så vidt vi er orienteret, kommer der ingen version til 64'eren.

# ITALY 1990

**US. Gold AMIGA**

Vi kommer vist til at indse det: Danmark kom ikke med til VM i Italien. Og for at gnide såret rundt i kniven har næsten samtlige engelske softwarehuse startet produktionen af VM-fodboldspil. Bliver det US. Gold, der løber med guidet?

Allerede når du skal vælge dit hold, bliver du mindet om, at Danmark ikke er med. Der står KUN de 24 hold, der nu engang har kvalificeret sig. Men der er da også mulighed for at vælge Brasilien, Argentina eller... Rumænien! (har jeg nu sagt noget forkert?).

Derefter får du mulighed for at vælge en opstilling, og her må man rose US. Gold, idet der er hele 8 forskellige startformationer.

Synsvinklen skifter hver gang der er hjemme og målspark.

Hereser bliver du præsenteret for en liste over spillere, og der er så mulighed for at besætte de forskellige pladser med dine gæve dynami... ehh... spillere.

Hver spiller er vurderetinden for fire faktorer (fart, styrke, teknik og aggressivitet), og her begynder de første fejl at vise sig. For eksempel er Maradona ikke bedre end andre at spille på holdet, og når først spillet starter, virker det som om, at den indledende statistik ikke har noget som helst betydning. Så bliver du præsenteret for aftenens kamp, og datoerne og puljerne er helt korrekte. Din kommentator er en utrolig grim mandsling, der ser ud som om, han har kørt et halvt kilometer frem og tilbage gennem sit flædehår. Endvidere er han vild efter at fremvise sin paradentose, når han maskulint krænger sin overlæbe op under tænderne. Ugly!

Kampen i sig selv er nu meget påtævet, men de er alt, alt for simple. Der er kun de skrabede glidende tacklinger, og man kan opføre sig nok så usportsligt over for sine modstandere, uden at dommeren vover at trække vejret i sin fløjte. Så pludselig, fordi en af spillene snubler i sit snørrebånd, går han helt grassat og opfører (Wing)Bachs fjerde fløjtesymfonii (I Es-dur).

I tilfælde af mål- eller hjørnespark loader drevet, bare for at fremvise en underlig grafikksekvens, hvor du skulle have mulighed for at vælge sparkerettingen. Når det er gjort, loader igen, og det normale perspektiv kommer frem. Dybt underligt og frustrerende. Største plus er, at man hele tiden kan se nederst på skærmen, hvilken spiller der har

bolden, selvom det ikke gør den store forskel...

Og så er det hele alt for nemt. Som regel kan man give sin hurtigste spiller bolden, og lade ham drøne udenom midtbanen, forsvarer og målmanden. Således vandt jeg VM-turneringen i andet forsøg... med Costa Rica! Det er da meget positivt, men når først man har vundet en gang, svinder lysten til at spille videre. Deter flot lavet med både pæne spillere og en pænbane. Manualen vedlægger også et flot hæfte med VM-informationer, men det er slet ikke nok.

Christian

Grafik	:	81%
Lyd	:	65%
Fængende	:	70%
Fængslende	:	16%
OVERALL	:	41%

## COMMODORE 64

Spillet er ikke bedre her, og de væsentligste nedskæringer er sket i kampene. Nu kan man ikke længere se navnene på spillere, og bolden hæver sig over jorden a la "Micropogo Soccer". Det er bare lavet 450-500 gange så grimt, og da spillet ikke på EET eneste punkt kan hamle op med Micropogo Soccer, er der ikke nogen grund til at købe Italy 90. Men der er mange grunde til at lade være...

Grafik	:	82%
Lyd	:	64%
Fængende	:	70%
Fængslende	:	15%
OVERALL	:	40%



# KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURLØRER ETARKIV OG SPILLER MOZART?



## MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan have Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sejrer den højstevante Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj oplosning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan intet udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9.5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerramkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du trædiggere, retouchere, farvelægge osv. - med højere oplosning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nojagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Det hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.  
06 28 55 88/02 43 22 21

Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

Sendes i lukket kuvert til:  
Commodore Data A/S  
Jens Juulsgaard 42, 8260 Viby J.

# GAMES PREVIEW



## STARBLADE

Menneskeheden trues af den onde, insekt-lignende Genolyn, og du er vores eneste håb. Dette er essensen af den pressemeldelse Palace har sendt os om dette spil, som de selv beskriver som en "episk space-opera". Og det bliver man jo ikke meget klogere af! Mere interessant er det, at

Starblade er programmeret i Frankrig af Silmeris, der senest har gjort sig bemærket med "Colorado". Spillet ventes ude til Amiga i juli måned. Lad os håbe, at det har et godt gameplay, og ikke kun flot grafik - noget, der desværre hængte tegnere mange fransk-producerede spill.

## ORIENTAL GAMES

Aahh hej, ikke endnu et "tæve-handen-til-plukfisk" spil. Mit svar: Aahh jo!

Microprose (spillet udkommer på deres Firebird label) er kendt for at lave deres spil lidt mere avancerede end konkurrenternes, og Oriental Games ser ud til at følge denne trend.

Det usædvanlige er i dette tilfælde, at du kan "programmere" din mand til at udføre en hel sektion af forskellige bevægelser - både defensive og offensive. Dette tilfører en del strategi til spillet, efterhånden som du selv forsøger at finde ud af, hvilke kombinationer, der virker bedst mod de 24 kamplystne modstandere. Kommer snart (læs, skulle være udkommet for over 2 måneder siden!) til bl. a. Amiga og C64.



GP er stedet, hvor vi giver dig en eksklusiv forsmag på fremtidens hotteste spil. Kommer snart til en Commodore nær DIG...

## KICK OFF 2

Den italienerken sitter kram - ingen tvile om det. Det er naturligvis den legendariske Dino Dini, vi hentyder til. Efter at have programmeret hyper-hitterne "Kick Off", "Extra Time" og "Player Manager", er han nu allerede klar med en follow-up til spillet, der startede det hele. Han kalder det (ingen nytænkning på DEN front) Kick Off 2. Og det er som sædvanlig Anco, der udgiver - til Amiga og C64. At nye features kan i lang navnes: bedre grafik, bedre computer-spillere og frispark med forsvaret i ligesom Player Manager kan man vælge, om man vil styrke hele holdet, eller spille en bestemt position, men her er ideen fært ud i sin yderste konsekvens, således at man nu kan være 4 spillere samtidigt på évert hold! Endelig er der



mulighed for at se målene i slow-motion, og man kan også gemme sine ydlingsmål på disk! Vi håber at have en rød anmeldelse klar næste nummer. Hvis 2'eren er bare lommarmelsesvis så god som 1'eren, er HIT et hjemme. Hvis det er bedre... gulp! (RYD FORSI DEN!!)



## UNREAL

Ubisoft er et fransk firma, og det er næsten ensbetydende med flot grafik. Som det fremgår af skærmbilledet, er "Unreal" ingen undtagelse i den henseende. Spørgsmålet er bare, om gameplayet også holder?

Svaret får du først, når vi om få måneder anmelder spillet, men her er lidt facts om handlingen. I kontekstindet



## SHOCK WAVE

Digital Magic er et hyoprettet miniput-firma, der ihærdigt kæster sig ud i konkurrencen med "de store" i branchen. Det mest optimistrende er, at de tilsyneladende har handlet med sig i deres modige foretagende. Vi ventet ganske vist stadig på "Escape from Colditz" (se sidste nummers GP), men Drivin' Force viste (trods alle mangler), at firmaets programmer virkelig forstår at udnytte Amigaens tekniske kunnen. Derfor glæder vi os meget til dette Amiga num-skylde-spil, der angiveligt skulle gå EKSTREMKT hurtigt! Rygget vil vide, at grafikken sågar tåler sammenligning med f.eks. Afterburner og Galaxy Force - arcade versionerne, forstås! Og kig engang på skærmbilledet: kan man ikke næsten fornemme fartan?



## BATTLE COMMAND

Alle, der har haft deres computer længere tid, husker Carrier Command. Den fantastiske strategi-simulation fra "Realtime" programmer-holdet. Lige siden har de selv samme programmerer slavet løs på fortællelsen, som nu bliver udgi-

vet af Ocean. Denne gang udspiller slaget sig til lands, men den imponerende 3D grafik er der ikke røkkes ved. Du styrer en moderne tank, hvorfra du skal kæmpe dig vej gennem fjendens linjer. Amiga-versionen kommer løbet af sommeren, mens C64 udgaven følger senere på året.



## F19 STEALTH FIGHTER

Microprose er med sine mange labels et af tildens største softwarehuse. De startede imidlertid i deres egen lille "niche", idet de oprindeligt kun lavede simulationer, og selv om de forstørredest har bredt sig over hele markedet, har de ikke glemt deres rødder. F-19 Stealth Fighter er et spil i den hæ-

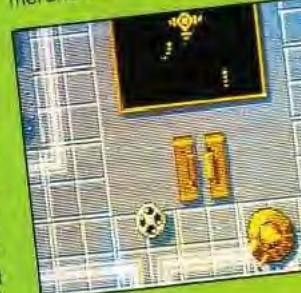
## PARADROID '90

Andrew Braybrook. Behøver jeg at sige mere? Okay, til ære for alle jer stakler, der ikke har haft en 64'er skal det siges, at mr. Braybrook er hjernen bag nogle af historiens allerbedste actionspil. Uridium er et af dem, et andet er Paradroid. Og i denne tid er han travlt beskæftiget med at programmere en Amiga-udgave af sidstrævnte. Andrew er nu ikke helt nybegynder, hvad 16-bit programering angår; det var faktisk ham, der stod for Amiga-versionen af Oceans fænomenale "Rainbird Islands". Men Paradroid '90 ser ud til at blive mere end "blot" en konvertering, idet

## BOMBER MISSION DISK

Activisions Bomber, eller "Fighter Bomber" som det egentlig hedder, hører til de mest populære flysimulatoren på Amigaen. Derfor har Activision nu fulgt Mirrosofts eksempel fra Falcon, idet de lancerer en "Advanced Mission Disk". Den ekstra disk giver Bomber-jægere adgang til mere end 16 nye missioner. Et par eksempler: et hemmeligt terroristmodus finder sted ombord på en svært bevogtet ubud. Udslet fjenden og hæld hans flade. Eller: En civil luftfahrt er omringet af fjendtlig tanks. Forstørninger er på vej, og hvis du ikke gør noget - hurtigt - falder den vigilige luftfahrt i fjendens hænder. Kommer til Amiga i juni.

Hewson (den heilige udgiver) lover at spillet vil være forbundet i næsten enhver henseende! Hvis du har en Amiga, så det udkig efter dette spil, når det udkommer engang i sommerens løb.



derkronede Microprose tradition: 4 scenarier (Libyen, Den Persiske Gol, Central Europa, Nordpolen), et hav af missioner, masser af autentiske våben typer og en 192 sider manual. Og nu kommer det til Amiga. PC-versionen er helt fortjent gået hen og blevet en af de mest populære PC-simulatoner på markedet, og det bliver spændende at se, om "F-19 Stealth Fighter" også kan over-



leve en dogfight med Retaliator, Interceptor, Falcon og Bomber..

Så blænder vi op  
for et nyt kursus, til  
alle dem der godt  
kunne tænke sig at  
programmere  
intuition.

"COMputer" byder  
velkommen til  
**Sune Trudslev**  
- den ikonstyrede  
klæbehjerne.

Intuition - du ser det hver eneste gang du tænder din AMIGA. "Intuition?" tænker du sikkert - men hvad er det egentlig?

Intuition er et af Amiga'ens biblioteker (libraries), det styrer alt på Amiga'ens skærm: SCREENS, WINDOWS, Pull-Down menuer og meget mere.

## Libraries

På samme måde som du går på biblioteket for at låne bøger for at blive klogere, kan computeren "gå på biblioteket" for at lære noget nyt. Computeren indeholder nogle forskellige biblioteker (libraries). Intuition er et af disse. Det sørger for alle de åbne skærm og vinduer som du ellers måtte have åbnet.

Det skal se på i første del af denne serie er åbning af et skærbillede.

Intuition arbejder meget med de såkaldede strukturer. En struktur er en tabel som f.eks. definerer hvordan en skærm skal se ud.

Intuition er beregnet til at operere med flere skærme på én gang, selv om man kun bruger en monitor. Disse SCREENS kan du åbne vilkårligt mange af. Det eneste der sætter en stopper for løjerne er CHIP RAM'en.

## Åbning af en skærm

At åbne en skærm er en meget simpel operation. Det eneste man behøver at gøre er at kalde Intuition funktionen der hedder "OpenScreen".

Men først skal man lavé en struktur, med data der fortæller Intuition hvordan skærmene skal se ud:

## Screen strukturen

Det første WORDS i strukturen er X og Y koordinater til skærm-

men, dem sætter vi til nul, da vi ønsker skærmen øverste oppe.

### SCR-DEFS:

**dc.w 0,0 ;X,Y position**

(Det skal lige nævnes at X koordinaten ikke endnu har nogen egentlig betydning, da der først er mulighed for at bruge den i en senere version af KICKSTART). To næste WORDS er bredde og højden (i pixels):

**dc.w 640 ;Bredde**

**dc.w 256 ;Højde**

(Dog skal det lige nævnes at 32 farver og HalfBrite kun kan vælges i LoRes no Interlace og i LoRes Interlace).

Herved følger et WORD med antallet af bitplaner (se fig. 1):

**dc.w 2 ;Antal bitplaner**

Fig. 1: Skærmehandlingens initialitet af bitplaner og farver.

ANTAL BITPLANER	ANTAL FARVER
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	32 + 12 (HalfBrite) eller MAX (4096 farver)

Fig.1

Fig. 2: Bits som bruges til at beskrive skærmens udsættende.

Bit	Verdi	Navn	Betydning
1	01	SCREENLOCK VIDEO	Bræks et GEMLOCK interlock af tilsluttet skærm. Bræks ikke hvis skærm ikke er tilsluttet.
2	01	INTERLACE	Skærmen vises i 1. INTERLACE mode dvs. en en pixel-højde på 480.
7	010	EXTRA HALFBRITE	64 farver mode tilbage som DeluxePaint III.
10	0100	DUALIF	Skærmen vises i DUAL PLATEFIELD MODE.
11	0100	MAX	Skærmen vises i MAX mode (4096 farver).
16	0100	SPRITES	Mulighed for sprites.
19	0000	NOBGRAD	Skærmen vises med en pixel-højde på 480.

Fig.2

Fig. 3: Bits som bestemmer skærmens type.

Bit	Verdi	Navn	Betydning
0	01	WORKBENCHSCREEN	Skærmen som Åbnes, når du sammen sætter en Workbench skærm.
0-3	01	CUSTOMSCREEN	Skærmen som Åbnes, når de øgenøglerne vælger en skærm der ikke er en standard skærm.
-4	011	SHOWTITLE	er et højde skærm der DRAGBAR.
5	010	REFRESH	er et højde skærm der BLINKER.
6	010	CUSTOMTITLEBAR	Skærmen som Åbnes for min egen TITLEBAR.
7	000	SCREENSHARING	Skærmen åbnes beg alle andre Åbne skærme.

Fig.3

Fig. 4: Adresse af skærmens ScreenHandle.

ScreenHandle	Navn	Betydning
\$0	NewScreen.L	Pointet på næste skærm.
\$1	FirstWindow.L	Pointet på skærmens første vindue.
\$2	LastWindow.W	Vinduet hjemme.
\$3	TopBar.W	Skærmens topbar.
\$4	WidList.W	Bræks lister.
\$5	IconList.W	Bræks ikoner.
\$10	Mouse.L	Mouseen.
\$11	Mouse.R	Mouseen R.
\$14	Flag.W	Skærmens aktuelle titel.
\$15	Title.L	Skærmens original titel.
\$16	DefaultTitle.L	Pointet på karakterskærm.
\$20	Font.L	Pointet på skærmens fontfont.
\$21	ViewPort.L	Pointet på skærmens lastfont.
\$24	NextPort.L	Pointet på skærmens lastfont.
\$25	Plane0.L	Pointet på bitplan 0.
\$26	Plane1.L	Pointet på bitplan 1.
\$27	Plane2.L	Pointet på bitplan 2.
\$28	Plane3.L	Pointet på bitplan 3.
\$29	Plane4.L	Pointet på bitplan 4.
\$30	Plane5.L	Pointet på bitplan 5.

Fig.4

### dc.w \$f ;Type

Heresfter følger et LONGWORD med adressen på tegnsættet, vi vil gerne være sikre på at vi få Amiga'ens indbyggede 80 tegns karaktersæt.

### dc.I TOPAZ0 ;80 tegn

Det næste WORD er adressen på skærmen's titel (Husk at titlen skal altid afsluttes med et nul, og efterfølges af en even kommando):

### dc.I SCR-TITLE ;Titel

De to efterfølgende LONGWORD's skal blot sættes til nul.

### dc.I 0 ;Ingen gadgets

### dc.I 0 ;Ingen SUPERBitmap

Nu er vi rustet til at åbne skærmen, der bruger vi Intuition funktion. "OpenScreen", og skal vi lukke skærmen igen bruger vi funktionen "CloseScreen".

Når vi kaller OpenScreen får vi et LONGWORD med tilbage i d0, dette LONGWORD er en pointer til Screen Handle't, det bruges ekstil at fortælle et vinde man vil åbne, hvilken skærm det skal åbnes på.

## Screen handleren

I Screen Handle strukturen ligger der forskellige oplysninger om skærment til Intuition (se fig. 4), men man kan også bruge dem selv.

Et eksempel på at anvendelsen af musens koordinater er f.eks. at udlese dem på skærmen.

Hvis du vil aflæse musens koordinater gør det på denne måde:

### move.I SCR-HD ,a0

### move.w \$10(a0) ,d0 ;Y koord

### move.w \$12(a0) ,d1 ;X koord

Heresfter vil musens koordinater ligge i d0 og d1.

Nu ved du ALT, hvad der er værd at vide om Intuition skærme. For at forstå alle viewmodes, screentype og de forskellige oplysninger i screen handle't, bør du prøve alle de forskellige modes og se hvad der sker.

## Næste gang...

Du synes måske at det ikke er så meget du fik ud af det denne gang, men du har lært det grundlæggende i Intuition, ved opbygningen af tabeller osv., så næste gang vil vi gå i gang med noget Intuition programmering med kød på.

Vi vil her forklare, hvordan man åbner et vindue (!), vi fortæller om alle strukturene i vinduet, og om hvordan man modtager og besvarer beskeder fra Intuition.



## TOP GUN

Jeg er en pige på 18, der så ofte som muligt flyver med min Amiga. Jeg elsker simpelthen at smadre ting - til lands, til vands, og i luften. Med titusinde vilde jetturbineheste mellem benene, og et brutalit artilleri under vingerne, hærges jeg simulatorernes kunstige, tredimensionelle univers.

Det hele startede jo med Interceptor (stadig den bedste), så kom Falcon og F-16, og her for nyligt har vi fået nyt guf, nemlig Retaliator og Fighter Bomber. Det går den rigtige vej - jo flere sim's, desto bedre. Men hvad vil fremtiden bringe på flysim' feltet? Lav evt. en hel artikel, eller en fast rubrik om simulatorer i hvert nummer.

1. I april skrev I om Jet Fighter. Jeg har set den på en PC'er - ligner den ikke Interceptor til forveksling? Hvornår kommer den til Amiga?

2. På Bella Centrets dataudstilling så jeg F-15 Strike Eagle køre på en PC'er. Det så temmelig godt ud. Kommer F-15 også til Amiga? Hvornår?

3. I Computer ACTION 3/89 læste jeg, at Jez San's flysimulator HAWK ville flyve snart. Ved I noget om det projekt? Kommer den? Til Amiga? Hvornår? Jeg håber på nogle præcise og omfattende svar! Så mand jer lige op drenges, og kør lidt research på emnet!

Som hengiven flysimulator-entusiast vil jeg gerne bringe en hilsen til alle Amiga-piloter. Kys og hilsener fra Nete, alias SUB-ZEROMIGS!

Nete Søgaard, København

**Atter engang velkommen til vores store, spræl-levende læserforum. Det er som altid Søren Bang Hansen, der er ordstyrer, og brevene er som altid højst forskellige...**



**En fast rubrik om flysimulatorer vil nok være for meget af det gode, men vi anmelder selvfølgelig alle de nye flyspil, der kommer. Der er på det seneste kommet så mange nye, at tiden snart må være inde til en ny artikel om emnet - sådan som du foreslår. Coming soon! (så snart jeg får tid...)**

**1. Jet Fighter ligner Interceptor, simpelthen fordi programmo-**

**ren er den samme! Engelske Empire har købt Europa-rettighederne, men foreløbig fås spillet kun til PC. Empire har dog luftet planer om en Amiga-version, men den ligger stadig et godt stykke ude i horisonten. 2. F-15 Strike Eagle var et af de allerførste spil Microprose lavede, men vi har ikke hørt noget til planer om en Amiga-version. Derimod kan du glæde dig til**

**Microprose's F-19 Stealth Fighter, som meget snart kommer til Amiga!**  
3. Electronic Arts besluttede at udskyde udgivelsen på ubestemt tid, fordi de var bange for, at spillet skulle drukne i den bølle af flysimulatorer, der har oversvømmet markedet de sidste måneder, og endnu ikke er ebbet ud. Men vi venter i spænding!

## "NEEEJJ... DET' FOR BØRN!"

Jeg har lige købt en C64 til mig og ungerne. Da jeg er en gammel mand (32 år - og voksen op med s/h tv med rør) er det lidt svært for mig at finde rundt i computerjungen. Hvis man ikke vil købe meget stort udstyr, har forretningerne ikke tid til at besvare spørgsmål. Derfor er det meget træt at læse jeres blad, der ellerskrevet i et fornuftigt sprog. Jeg har lige et par spørgsmål:

1. Mine drenge er 6 og 8 år. Jeg leder efter spil, som er sjove og samtidig lærerige (bare lidt). Jeg har et som hedder Donald Duck. Findes der andre spil, som den aldersgruppe kan finde ud af?
2. Jeg har et spil som hedder Rings of Power. Kender I det? Hvis I gør, kan I så fortælle mig, om der findes andre i samme stil?

Erland T. Hansen, Odense

1. Donald Duck er et af de meget sjældne eksempler på pædagogiske spil, som er en stor mangelvare herhjemme - i modsætning til i USA, hvor der er et enormt marked for undervisnings-software til alle alderstrin. Jeg kan varmt anbefale Brøderbund's "Carmen San-diego" serie, men disse spil kræver - som næsten alt andet i computerverdenen - et vist kendskab til engelsk. Heldigvis kan 6-8 årige sagtens have udbytte af "almindelige" actionspil, og man må ikke glemme, at disse spil faktisk også er lærerige: barnet træner sin motorik, afstandsbedømmelse etc. Det er således videnskabeligt bevist, at computerspil har en positiv effekt på handicappede barns udvikling.

2. Hvis du mener "Ring of Power", så er det et gammelt adventurespil fra Quicksilva. Jeg bliver helt nostalgisk ved tanken - dette var nemlig det 2. eventyrspli jeg gennemførte! Den gode nyhed er, at der findes MASSER af eventyrspli til 64'eren, selvom genren, i sin rendyrkede form, er stærkt på retur. Jeg sender dig et par andre C64 adventures i håb om, at du må blive "hooked"...

## BLASFEMI

1. Er Rainbow Islands (C64 versionen) udkommet i butikkerne?

2. Jeg synes, at fodboldspillet Superstar Soccer er bedre end Kick Off. Kick Off (Amiga- og C64-versionen) er SÅ dårligt!

3. Passer det, at C64-programmerne kan få virus, eller er det bare løgn?

4. Jeg har en C128, men har overvejet at købe en Amiga 500. Hvad skal jeg gøre?

5. Er der flest spil til Amigaen eller 64'eren???

Henrik Petersen, Bo

1. Ja.

2. Formastelige kætter!... Kick Off til Amigaen er ikke et spil - det er en religion! Og Computer's store profet (undertegnede) kan hermed udbringe det glædelige budskab, at en ny Messias er på vej - nemlig "Kick Off"!

3. Det er bare løgn.

4. Købe en Amiga, hvad ellers? 5. 64'eren fører stadig, hvis man altså tæller alle de gamle spil fra først i 80'erne med. Men mere interessant er det at se på fremtiden, som absolut står i Amigaens tegn. Idag kommer der langt flere nye spil til Amigaen end til 64'eren.



## SUR NINTENDO-FREAK

Jeg er en Nintendo-freak, der gerne vil brokke mig over Sparrevohn's nedrakning af Nintendoen i marts- nummeret. Han skriver bl.a., at der ikke er lavet ordentlige adventurespil til Nintendo. [12] Vi! Han har vist kun spillet spil som Donkey Kong og lignende. Hvad med spil som Castlemania, Metroid, Kid Icarus, Wizard & Warriors osv. Jeg har kun en båndoptager til min 64'er, og derved er der en fordel ved Nintendo-boxen. Det tager ca. 1 sekund at sætte et

spil i boxen, mens det kan tage op til 5 min. at loade et computerspil.

Og så til sidst prisen: det er da klart, at Nintendo-spillene koster mere end computerspille. Tænk på kvaliteten!

Niels Terkildsen

Det er da positivt, at du er glad for din Nintendo konsol. Men jeg synes alligevel, jeg vil tage Christian Sparrevohn lidt i forsvaret. For det første vil jeg ikke karakterisere de spil, du nævner, som egentlige "adventures". Og selvom "rigtige" adventures, strategispil og simulationer sagtens kunne spilles

## ER MAILBOX PLAT?

Da jeg gennem længere tid har været læser af dette blad, er der naturligvis fremkommet nogle spørgsmål og tanker.

1. Hvilken aldersgruppe henvender I jer til? Engang imellem skulle man tro, at det var til læsere under 15. Grunden til spørgsmålet er, at jeg hører til de ældre læsere (29) og at nogle af artiklerne kan være noget platte. Jeg tænker især på Mailbox.

2. Angående jeres spilannoncer, så synes jeg de er gode. Men kan det være rigtigt, at størstedelen er spil, hvor man enten skal slå eller skyde på alt, der bevæger sig? Det kunne være rart med nogle flere strategiske spil, da jeg mener de nok tiltaler os ældre læsere mere.

K. Stradel, Nr. Alslev

Vi henvender os til alle computer-interesserede - uanset alder. Jeg tror ikke på, at alderen er afgørende for ens smag mht. sprogtone og spilgenrer. Vi får faktisk breve fra stor-spillende pensionister, som roser os for vores sprog!

Det er trist, at du synes Mailbox er plat, men jeg tror du tilhører et mindretal. Mailbox bliver nemlig skrevet efter devisen: "som man råber i skoven får man svær". Jeg prøver med andre ord at besvare brevene i den sprogtone, de er skrevet i. Hvis du f.eks. synes mit svar er for groft, for useriøst etc., så prøv ligat læse brevet en gang til. Det her er f.eks. et ret kedeligt svar... (undskyld!!)

Som svar til dit 2. spørgsmål: Spilmarkedet ER faktisk domineret af actionspil, men vi anmelder da også strategiske spil. Og apropos strategiske spil: et gratis eksemplar af slagten er hermed afsendt - til dig og din Amiga!

## VILD MED EVENTYR

Her sidder man så med DK's nye superblad. Det er i sluppet rigtig godt fra MEN: bladet redigeres af to af Danmarks største adventure-guruer, TDM og Bigby! Forventningsfuldt bladet man frem og tilbage... Et par genier (?) som jer må såg kunne frembringe noget mere eventyrstof.

De få tips var ikke videre imporerende. Til gengæld kan man se Søren anmeldte tvilsomme arcade-licenser og dødsyge actionspil. AAARGH!!! Hvordan kan du få dig selv til det?

Okay, jeg håber i får noget op af kære. Overstående var ikke så slemt skrevet, som det va

uden tastatur, så BLIVER de faktisk ikke lavet til konsollerne - og da slet ikke Nintendo. Selvfølgelig er Nintendospil hurtigere at loade, men jeg er uenig med dig I, at de er bedre end 64'er spil. Der findes gode og dårlige spil til begge maskiner, men C64 har det største og mest varierede udbud - plus de billigste priser!

## PIGE I NØD

Jeg har lige fået en Commodore 64 med skærm og diskette til. Jeg har ikke meget forstånd på computere, men jeg skulle have en. Hvad gjorde jeg så??? Jeg sendte selvfølgelig en kupon ind til jer, hvor jeg fik tilsendt 3 blade og et Oswald spil. Nu er problemet bare, at jeg gerne vil beholde dette abonnement, fordi jeres blad er overdet - virkelig suverænt. Hvad gør jeg???

Jeg er ikke færdig endnu (ha-ha):

1. Har du nogle gode ideer til nogle spil?
2. Hver gang jeg gemmer noget på en (tom) diskette (så klog er jeg da), så blander den det hele sammen, selvom jeg bruger forskellige navne. Hvad skal jeg gøre ved det???

Håber du kan hjælpe håblose lille mig.

Helena Larsen, Hillerød

Kære "håblose lille dig". Det er herligt, at du er glad for bladet. Det bekræfter nemlig en AIM-undersøgelse, vi har fået lavet, som bl.a. viser, at vi har flere kvindelige læsere, end vi turde drømme om! Hvis du godt vil

ment (eller var det omvendt?). Hvis I laver tipsene mere kryptiske, fortsæt skriver om C64 og ikke laver spalten om til et D&D hjørne, så er jeg tilfreds.

Jacob Gunnell, Bogø By

Som jeg så ofte før har sagt, så er eventyrsplillet (i sin traditionelle form) en doende spilgenre. Tendensten gør mere i retning af at integrere forskellige spiltyper: eventyr, rollespil, strategi og action. Cinemaware er et oplagt eksempel på, at det ikke længere giver mening at pille nogle enkelte spil fra og sige: "det her er et adventure, det anmelder vi i adventuresektionen".

I gamle dage var der en klart afgrænset gruppe, der spillede adventures, og derfor lavede vi

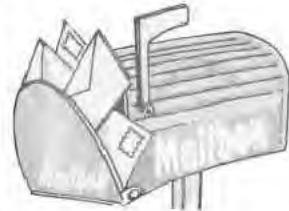
"Bigby's Hytte", "The Dungeon" osv. De nye "hybrid-spil" appellerer til et langt bredere publikum, så hvorfor isolere dem i et hjørne af bladet? Jeg synes faktisk vi tager disse spil mere alvorligt ved at integrere dem i resten af bladet: tipsene i "Secret Service", anmeldelserne i "Gameplay", og nyhederne i "Games Preview".

Spilverdenens "apartheid-åra" er forbi, og det skal vi være glade for! Tænk på, hvor mange, der har fået øjnene op for eventyrsplillet ved signalerne, takket være spil som "Future Wars" og "Indy III", der begge indeholder grafik og actions-ekvenser.

Og så kan jeg forresten ikke forstå, du pludselig er så forarget over, at jeg anmelder actions-

pil. Det har jeg nemlig altid gjort - også dengang jeg lavede "Bigby's Hytte" i IC RUN. Fordi man er vild med eventyr, behøver man jo ikke at være ensidig, vel?

Men for at du ikke skal blive alt for deprimeret, sender jeg dig et par eventyrsplil af den "gammejdaws" slags. Så har du dem at trøste dig med, mens du indstiller dig på de nye tider!



## DET VITTIGE HJØRNE

gentegne dit abonnementet, så skal du bare indsende den dertil indrettede kupon (i nr. 5 finder du den f.eks. på side 40). Så får du jo samtidig et gratis spil! Med hensyn til dine øvrige spørgermål...:

1. De fleste piger (heriblandt anmeldernes lilleøstrel) er tilsyneladende vilde med delidt mere "nuttede" spill såsom Great Giana Sisters, New Zealand Story, Rainbow Islands - og Oswald, som du jo allerede har stiftet bekendtskab med.

2. Det lyder mystisk! Hvis jeg skal hjælpe dig, må jeg vide noget mere konkret. Skriv igen og fortæl, hvad det er du prøver at gemme, og hvad du helt nøjagtigt gør!

nogle meget fine artikler og anmeldelser, som jeg har stor glæde af, da de er skrevet sådels, at selv jeg (der endnu ikke er næst støvets alder!) får et godt udbytte af dem.

Jeg tilstår gerne, at det for det meste er spil, der kører på computeren. Dog har jeg et enkelt tegneprogram (Deluxe Paint III), men jeg er endnu ikke i stand til at lave noget, der ligner de flotte demoer, I bringer i bladet. Men det skal nok komme engang.

Erik Jørgensen, Lyngby

Meget tyder på, at computerspillene endelig er ved at bryde ud af deres niche, så det ikke længere kun er teenage-drenge, der ved, hvordan man behandler et joystick. Pigerne er for længst kommet godt med, det samme gælder mødrene - og altså nu også morfædrene! For at støtte denne glædelige udvikling, sender jeg dig nogle nye spil til din Amiga!

## MODERNE MORFAR

Øv altstå morfar! Du skulle have gået til venstre! Ja, det er hvad mine børnebørn råder mig til, når vi sidder fastnaglet ved Amigaen til langt ud på de små timer, og glemmer alt om normal sengetid. For selvom jeg måske er lidt af en oldsga, tæt på de 60 år, så får jeg mange gode timer til at gå med computeren.

Jeg tror der er mange "gamle", der ligesom jeg stadig kan lide at lege, og bruger computeren til at stresse af efter en travl arbejdssdag. Det kan da godt være, at mine hjerneceller ikke roterer så kvickt mere, da computersproget er ganske nyt for mig, men det er trods alt alligevel skægt at være med, også på dette område.

Jeres blad, som jeg altid ventet på med spænding, indeholder

Efter en kort pause er "hjørnet" tilbage med en ny bunke af læsernes bedste-og-sorteste-vitigheder!

\*\*\*

Alle børnene fik en Amiga bortset fra Lasse. Han fik en brødkasse!

\*\*\*

- Mor, mor... må jeg ikke få en kage?

- Jo, du kan bare tage en.

- Men mor, du ved jeg ingen arme har.

- Ingen arme, ingen kage!

\*\*\*

Jane havde lige købt ny lejlighed, og viste den frem for en veninde:

- Ja, jeg har indrettet den helt efter mit eget hovede...

- Nå, jeg synes nok her virkede lidt tom!

\*\*\*

Familien var ute at køre en tur i skoven. Pludselig så faderen en hare i vejkanten. Han tog gas, kørte den ned og lavede hjulspind i den. Hele familien grinede af dette. Senere så faderen et rådry i vejkanten - han tog gas, og kørte det ned. Alle børnene grinede over dette. Pludselig stansede han vognen. "Der må være noget galt med det hjul, der sidder øvre i din side," sagde han til moderen, der sad ved siden af ham. Lige idet hun kiggede ud af forøren, skubbede han hende ud. Han gav gas, og lavede hjulspind i hende. Så begyndte lille Peter at græde. "Hvad er der?," spurgete de andre. "Jeg så det ikke!"

Det var manden der fik at vide, at han havde vundet en million kroner i Lotto. Han ringede straks hjem til konen:

- Jeg har vundet en million, pak straks din kuffert!

- Ja, men hvor skal vi hen? Skal det være vinter- eller sommertøj?

- Det er jeg ragende lige glad med. Bare pak og forsvind!

\*\*\*

- Doktoren siger, at jeg lider af hukommelsessvigt.

- Det var da trist. Du kunne vel ikke låne mig 100 kr.?

\*\*\*

Far, far... er du sikker på, at dette er den rigtige måde at lære at svømme på?

- Hold kæft knægt, og hop ned i den sæk!

\*\*\*

Alle børnene havde en god påskeferie, undtagen Peter og hans far. De sejlede med "Scandinavian Star"!

Send dine vitser til den sædvanlige adresse, og deltag i konkurrencen om vores mange nye spil. Dine vitser må meget gerne handle om computere, og de må godt være grove (men ikke racistiske). Sjofje vitser kan vi desværre ikke trykke i bladet, men send dem ind alligevel - så får vi da selv lidt ekstra at grinne af!

Ovenstående vitser er leveret af: Jesper Pedersen - Sønderborg. Per Christensen - Hadsund, Lenni Skovgaard, Preben Kristiansen - Frederiksberg, Rasmus Larsen - Odense, Per Andersen - Asnæs.

## skriv ind

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, spørgermål, tegninger, reaktioner på andre breve, eller andet, som du mener er værd at udødelegge på disse sider, så skriv til:

"MAILBOX"

Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

# HARDDISK

## TIL DIN

**F**astFileSystem, AutoBoot, ST506, Access-tid, SCSI, Direct Memory Access, Auto Mount, Controller, MFM, Transfer-rate, RLL, SCSI 2, Partitionering, Kickstart 1.3 og så videre...

Kravet om højere kapaciteter bringer Amiga-brugeren ind i en hård branche: Harddisk-jargonen ER forvirrende. Men der er der råd for. Computers Jesper Steen Møller bringer dig lidt omkring i den magnetiske verden...

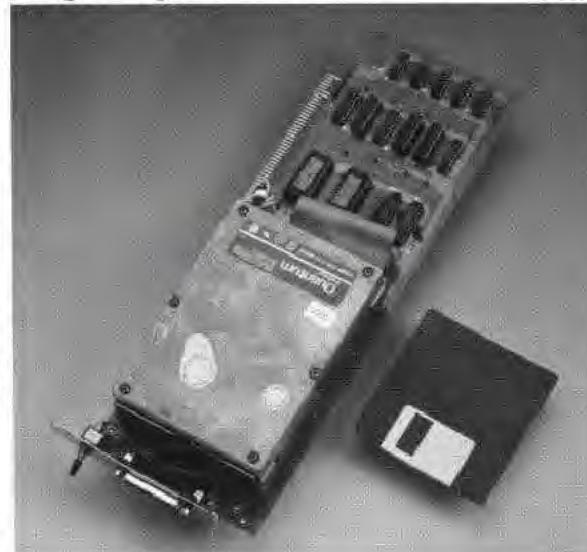
### En hård metalplade

Selve hard-disk pladerne er af metal, deraf navnet hård-disk (i kontrast til de bløde floppy-diske). På hver plade-side er der nogle spor (tracks), alt fra 200-1400 (og herudover), og hvert af disse spor er inddelt i et antal sektorer eller som de også sommetider kaldes, blokke. Sektorerne er oftest 512 bytes lange, ganske som på floppy-disketter, og der er omkring 17-32 sektorer per spor. Selve pladerne snurrer meget hurtigt rundt (3000-3600 rotationer i minuttet), og det er en afforklaringen på harddiskens høje læse- og skrivehastighed.

### Access-tid

Når harddisken får besked på at flytte læse/skrive hovedet, skal harddiskens elektronik sørge for dette. Jo hurtigere jo bedre. Tiden for at flytte fra et spor til et andet kaldes søgetiden. For at få et ordentligt mål for harddiskens søgetid defineres middelsøgetiden, som den tid, det i gennemsnit tager at flytte læse/skrive-hovedet fra et spor til et andet.

Så når en harddisk-forhandler reklamerer med en middelsøgetid (access-tid) på 28 ms (millisekunder), tager det altså 0,028 sekund at flytte læse/skrivehovedet fra et vilkårligt spor til et andet. Access-tider ligger (oftest) mellem 10 ms



Golem A2000

I dag er der flere harddisk-løsninger på markedet end nogensinde før. Konkurrencen er hård, annoncerne er fyldt med ukendte udtryk, og forbruger kan let blive forvirret. Vi tager på en rejse fra magnetisme til -program, og ser på hvad man kan møde af "slørede" udtryk...

Af Jesper Steen Møller

(det er MEGET hurtigt) og 84 ms (eller somme tider højere). I 1990 er det næsten umuligt at sælge en harddisk med over 80 ms accesstid.

### Størrelser

Når man således ved hvor mange pladesider der er, hvor mange spor der er på hver af disse, hvor mange sektorer, der er på hvert spor og hvor mange bytes der er i hver sektor, ved man hvor stor harddisken er:

**Størrelse: Sider \* Spor \* Sektorer \* 512 bytes**

Forsæmpel: En stor Quantum harddisk:

**8 \* 800 \* 32 \* 512 = 104857600 bytes, altså over 100 millioner.**

For at finde ud af hvor mange megabytes det er, dividerer vi med 1024\*1024 (en kilobyte gange en kilobyte), og får nojagtig 100MB. Det er, til en enbruger maskine som Amigaen, en meget stor harddisk, og den er også dyr. Da de første harddiske kom frem til IBM-PC, i begyndelsen af 1980'erne, var 5MB en rimelig harddisk, og med 10MB var man 100% fremtidssikret.

Men verden blev klogere: IBM stærkeste PS leveres nu kun med enten 60 eller 120MB harddisk. Så noget dersket...

Til Amigaen er den mindste harddisk, der sælges, på 20MB og i den anden ende er det ty-

## AMIGA

pisk 100MB man ser som maksimum. Men der er intet, der forhindrer en større harddisk - det skulle da lige være tegnebogen...

### Hvor stor?

Grafik og lyd fylder meget. Hvis du arbejder/leger meget med grafik, f.eks. DPaint, Digi-View eller et RayTracing-program har du brug for god plads. Og til animationer er det endnu værre.

Men hvis du derimod kun bruger DPaint til lidt sjov hist eller en stille illustration her, så har du ikke brug for så megen plads. Lyd fylder endnu mere end grafik, fordi samples normal ikke komprimeres, når de gemmes. Det gør IFF grafik



Supra A2000

nemlig. Hvis du arbejder meget med mange eller lange smples, så skal du bruge en stor disk. Hvis du virkelig udnytter din Amiga meget, f.eks. til video-præsentation, lyd, Ray-Tracing, DeskTop Publishing eller lign., så skal du helt op på 80-100MB.

Programmører har derimod normalt ikke brug for så enormt store diske, en 40-60MB er helt klart nok. Men husk på, at f.eks. programmerings-sproget Lattice C fylder over 4MB...

Er du fortrinsvis til spil, betyder en harddisk nok slet ikke særlig meget for dig; 98% af spillene på markedet i dag kan slet ikke lægges over på harddisk. Men hvis du arbejder meget med tekstbehandling, er en harddisk ubehagelig at undvære. Men den behøver ikke at være så stor (20-30MB er som regel nok).

Naturligvis kan man altid have vist til at være grædig. Og hvis pengepungen er i orden, gør det da heller ikke noget. Man skal bare huske, at man vænner sig til hvadsholst. Hvis man har et sort hul med 80-100MB, så smider man bare alt muligt og umuligt \*\*\* over på den, og så en dag er den fuld! Hvis man "kun" har 30 eller 40 mega skal man ikke være ked af det. Der er masser at holde rede på. 20MB er ikke så meget

i Amiga-forstand, men det er nok, hvis man ikke spreder sine interesser så meget.

## Standarder

Der kan være stor forskel på hvordan harddiske er bygget. På det laveste niveau er der selve harddisken, der kan være af flere forskellige standarder. Vi starter med de langsomste: ST506 standarden MFM og RLL.

ST506 standarden er opfundet i sin tid af harddisk-giganten Seagate, og standarden er mest udbredt på IBM PC og kompatibler. Den har to data-dekodings standarder: MFM og RLL. Dem vil jeg ikke sige så meget om, andet end at RLL er bedre (hurtigere) end MFM.



ALF A2000 RLL

Amigamæsigt er ST506-standarden så småt ved at blive overhalet indenom af SCSI-controllerne og harddiske, der generelt er hurtigere - og dyre, naturligvis.

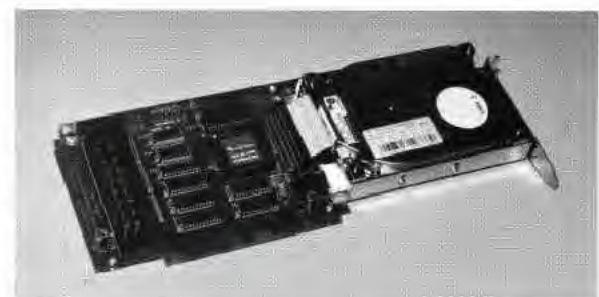
SCSI er en langt mere alsidig standard, da de åbner mulighed for kontrol af andet end harddiske, f.eks. laserprintere, tapestreamere og flytbare harddiske. Det nyeste skud på stammen er SCSI-2 standarden, der benytter 16-bits overførsel af data istedet for normal SCSI 8-bit. Det er naturligvis betydeligt hurtigere!

En SCSI-controller kan normalt bruge op til 7 SCSI-enheder (tapestreamere, harddiske, flytbare-harddiske, etc.), typisk via en Apple Macintosh kompatibel D 25 port. For dem, der har råd, findes der også en lynchhurtig 300MB pr. side laserdisk fra SONY. Lige til sluttet til din Amiga SCSI controller...

## Hastighed?

Hvad rager det slutbrugeren om det er MFM, RLL, SCSI eller SCSI 2, der benyttes? En hel del! Overførselshastigheden er afhængig af standarden. De harddisk-løsninger, der leveres til Amigaen starter ved en overførselshastighed på ca. 200kB i sekundet og stiger med prisen til ca. 850 kB pr. sekund.

FastFileSystem (FFS), der sammen med Workbench 1.3 dukkede op i Danmark henimod slutningen af 1988, er og



## Vortex

så interessant i hastigheds sammenhæng. Som beskrevet i Computer nr. 12, 1988 giver FastFileSystem DMA-harddiske frie tøjler, og lader store filer blive læst direkte ind fra controlleren til deres endelige plads i Amigaens hukommelse, en ting det gamle filsystem effektivt havde forhindret.

Alle hardiske idag kan køre FFS.

## AutoBoot

Cirka samtidig med Workbench 1.3, kom Kickstart 1.3, to ting som næsten er helt uafhængige af hinanden. Kickstart-chippen (eller disketten, som A1000-ejerne kunne få) muliggjorde opstart (boot) fra andet end det evindelige DFO.

Bare tænk! 15 sekunder ef-

fra Kickstart 1.2). Kickstart 1.3 kan volde dig store problemer med nogle (dårligt skrevne) programmer. For at undgå disse problemer kan du enten:

- 1) undvære AutoBoot,
- 2) købe en harddisk, der AutoBooter med KS V1.2, eller
- 3) installere en Kickstart omskifter 1.2/1.3 - sådan er det problem løst.

Hvis du ikke kører nogen programmer, der giver problemer, så bare smæk KS 1.3 i maskinen og AutoBoot så tøsset du vil. AutoMount er i familie med AutoBoot, og er en mekanisme, der samtidig med AutoBoot mounter, eller "klargører" alle de partitions, du ellers har på din harddisk. En partition er et område på harddisken, og de er rare at have, hvis du nu har en 100MB harddisk (som min).



A590

ter power-up begynder harddisken at snurre, og 10-15 sekunder efter har maskinen kværet den uendelige opstarts-sekvens. Det var utopi i 1988, men nu kan de fleste nye hardiske det. AutoBoot er normalt lidt dydere end disk-boot (hvor der ikke skal fremstilles boot-ROM m.v.), men det er også lækkert.

Men! Vær opmærksom på, at du SKAL HAVE KICKSTART 1.3 FOR AT AUTO-BOOTE (bortset fra et enkelt mærke, Vortex, der besynderligt nok AutoBooter

Jeg har inddelt mindisk i tre partitions, DHO: (50MB), og DH1: og DH2: (hver 25 MB). Det gør det nemmere at holde rede på: Al grafik på DH1:, al programering på DH2:, alle tekstbehandling på DHO:, etc. etc. En af livets små glæder.

En partition under FFS kan være 2.6 Gigabytes stor (en gigabyte = 1000 megabytes), men Commodore-Amiga, Inc. har "kun" testet systemet op til en partitionstørrelse på 600MB.



# - Euro-Trade -

## Hele Danmarks Amiga Center

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele norden • Forbehold for fejl i Annonen

Finlandsgade 25 • 8200 Århus N

Telefon: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

### AMIGA 500 Supertilbud

Amiga 500 pakke levering:

**A500 + 2 joystick + Super Oswald + 5 spil**

**4995,-**

### Amiga 500 starterkit

A500 + Kindwords + FusionPaint + 3 spil

**5395,-**

### Amiga 500 med 1 Joystick og 5 spil

**4995,-**

*TV modulator inklusiv alle kabler*

**295,-**

### Kindwords 2.0

Danmarks bedste Amiga tekstbehandling på lager igen. OBS, dette er den nyeste version med dansk stavekontrol og orddeling!

**695,-**

### Amiga 500 Harddisk Kup!!!

**Supra A500 47MB 28 ms SCSI harddisk**

Supra's bestseller harddisk set til uhørt lav pris. Gennemført bus, plads til 2 MB RAM, Bus terminering og op til 7 harddiske på din controller. Det bedste køb til din 500'er.

**7500,-**

### CBM A590 Harddisk

Commodores nye hurtige 20 MB harddisk med SCSI Controller + Autoboot under kickstart 1.3 + 2 MB RAM controller + udvides i spring af 512 KB + Egen strømforsyning

**4895,-**

Incl. 512KB RAM **5595,-**

### Philips 8833 m. StereoLyd & Farve

**2495,-**

### Philips TV & Monitor

15" flatscreen v/60 kanaler + fjern betjening + lekkert design. + tilslutning for video og computer

**3895,-**

**1195,-**

Philips TV Tuner • Se TV på din monitor

Tilbudene gælder kun så længe lager have:

### 14,400 BAUD MODEM

US Robotics Courier

Highspeed MODEM

Dette modem sender og modtager med op til 14400 baud i HST mode. Det er selvfølgelig lige så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

**Tilbud 6295,-**

### DigiView 4.0 GOLD

Giver dig mulighed for at digitalisere billeder og genstille. Billdelement kan bagførtes forsynes med spændende effekter i Deluxe Paint III. DigiView laver perfekté farve-billeder rødt et 1/8K camera. *Nyt i version 4.0: Det samlede er sket! 4096 farver samtidig i Højoplossning!*

**1895,-**

S/H Video kamera

**2695,-**

**RGB Splitter** Giver dig mulighed for at bruge dit farve VHS videocamera. Fullautomatisk

**1995,-**

Professionelle fotostand til montering af camera og DigiView.

**Priser fra 1495,-**

### Landets hurtigste reparations tid!!!

Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationer. Autoriseret Commodore værksted med faguddannede personale. Reparationer udføres på alt Commodore udstyr til konkurrence dygtige priser.

Gravis MouseStick - Er det en mus eller er det et Joystik?!

Fuld programværktøj og industrielt:

- Mange programmerbare indstillinger.
- Hundredevis af skærmværktøj indstillinger, kan læses.
- Fuld menuorienteret programmering.
- Direct Tracking med eller uden autocentering.
- Variabel hastighed og acceleration.
- Fuld menuorienteret programmering.
- Joystikken kan også anvendes til specialprogrammer, der ikke passerer med indbygget knap.
- Joystikken understøtter, med 6 indstillinger, for højttalere, ramme og strømkabel.
- 1000 punkters oplysning.
- Føste optimiserede digitale systemer, for ekstra pålidelighed og præcision.
- Fuld emulering af kompatible joysticks.
- Kompatibel med alle skærmværktøj.
- Præcis og akkurat bevægelser.
- Lett at operere med sine features.
- Kontrasten af store og små bokstaver og alfabetet, for eksempel bortskaffet og overvældet det er varen sidestillet overvældet.
- Lækkert design.
- Extra lang kabel.
- Udefrgt monteret og garanti.

Vejl. udsalgspris kun

**895,- incl. Moms.**

Forsendelse tilgængelig!

### Summa Sketch II professional

Så du testet i *Det ny Computer*. Det føres fuld professionelle tegnebedrift til Amigaen.

Kan bruges med alle Amiga programmer, der bruger mu. X-CAD professional kan leveres med specielle Summa Sketch II driver.

A4 model: **10.300,-**

A3 model: **11.995,-**

Se *Det ny Computer* Kun: **9.995,-**

### Golem Diskdrev

Hvorfor spare 100 kr. ved at købe et billig Taiwan drev, når du kan få vestysk topkvalitet kombineret med Japanisk højteknologi. Dette drev siger ikke et lyd, brugen med lidt strøm og har nivklap.

3,5" Amigafarvet Golem Diskdrev  
m. aftryder og gennemført bus, meget støjsvagt

**1195,-**

Som ovenstående men med trackdisplay **1495,-**

3,5" Indbygningsdrev til Amiga 2000 FANTASIPRIS: **1195,-**

5,25" amigafarvet diskdrev med gennemført bus, 40/80 spors overskifter og afbryder **1495,-**

Som ovenstående, men med trackdisplay **1845,-**

Bootselctor - Boot fra dit eksterne drev **98,-**

Hardware virus protektor  
eneste sikre beskyttelse mod boot-block virus. **198,-**

Andre Diskdrev

Cutek 3,5" drev **995,-**

### Joysticks

Verdens bedste joystick  
*The Arcade*

Super joystick for både højre og venstre håndled - i lin garant

**249,-**

Vi har derfor også alle de gode kvalitets joysticks på lager, F.Eks:

Zippy Professional AF **298,-**

Wico Red ball **329,-**

Wico Bathandle **329,-**

Quickshot IT Turbo **148,-**

Quickshot med Bingrip **148,-**

### Ring og bestil vores store katalog!

Hør du det allerede, så bestil vores nye prisliste.

Gravis MouseStick - Er det en mus eller er det et Joystik?!

Fuld programværktøj og industrielt:

- Mange programmerbare indstillinger.
- Hundredevis af skærmværktøj indstillinger, kan læses.
- Fuld menuorienteret programmering.
- Direct Tracking med eller uden autocentering.
- Variabel hastighed og acceleration.
- Fuld menuorienteret programmering.
- Joystikken kan også anvendes til specialprogrammer, der ikke passerer med indbygget knap.
- Joystikken understøtter, med 6 indstillinger, for højttalere, ramme og strømkabel.
- 1000 punkters oplysning.
- Føste optimiserede digitale systemer, for ekstra pålidelighed og præcision.
- Fuld emulering af kompatible joysticks.
- Kompatibel med alle skærmværktøj.
- Præcis og akkurat bevægelser.
- Lett at operere med sine features.
- Kontrasten af store og små bokstaver og alfabetet, for eksempel bortskaffet og overvældet det er varen sidestillet overvældet.
- Lækkert design.
- Extra lang kabel.
- Udefrgt monteret og garanti.

Vejl. udsalgspris kun

**895,- incl. Moms.**

Forsendelse tilgængelig!

Skal du købe software, så husk ESD! Det største udvalg til de mindste priser!

### Danmarks største udvalg i Amiga Bøger

Vi har hele sortiment fra Abacus - der næsten er blevet testet i CØMpuze. Det nye computers udviklingsværktøj og masker af danmarks Amiga bøger. Ring og har nemmer.

Præsentationer:  
Professional results with Delphi Paint m-  
2 diskette **199,-**  
Commodore teknikspakken:  
Amiga hardware reference guide **199,-**  
Amiga Inclines & Autodocs **199,-**  
Amiga Libraries & Devices **199,-**  
Ved samler køb giver vi 20% rabat: **142,-**

### Golem SCSI 2 Harddisk controllere til Amiga 2000

Vergdens absolut bedste Amiga SCSI harddisk controller!!! Det tyske Amiga Magazin gav det top-karakter og købte straks efter nogle eksemplarer! Et brug på redaktionen. Revider dataaf overværtelse af tester og informationsark på dette top produkt.

**kr. 2.750,-**

Een super controller fortjener en top-harddisk. Derfor giver vi introduktionspris på *Golem SCSI 2* harddisk med Quantum's lynhurtige 11 ms harddiske.

**40 MB Golem SCSI 2** **8.555,-**

**80 MB Golem SCSI 2** **11.995,-**

**105 MB Golem SCSI 2** **13.585,-**

### Musik & Lyd

#### Stereo Synthesizer

Kawai MS710, 10 toners polyfonisk, 49 tangenter, 24 forprogrammerede lyde, mulighed for 376 forskellige lyde, 24 forskellige rytmor, 4 tromme pads, Pitchbend, sterren chorus, vibrato, 19 tremolomode, One finger Ad-lib, MIDI, Mini sequencer.

**1995,-**

Udover denne kan vi levere hele Kawai's produktionsortment af professionelle musikinstrumenter og lydudstyr.

#### MIDI interface

Udtagning af MIDI udstyr - Keyboard, Trommemaskiner, synthesizer osv.

Midi Out - Midi In - Midi Thru **695,-**

#### MIDI kabler

Kortslit tilpassede midikabler til vore og andrens MIDI interface - 3m. **995,-**

#### Lyd digitalisering

Alcintini stereo lydsampler **795,-**

Lydpakke med Alcintini sampleren, HIFI mikrofon, stereo mixeropl og Perfect Sound samplingsoftware **1895,-**

#### Multiplayer kabler

**1495,-**

#### Kickstart/Ur modul

eksternt Kickstart modul fra Golem til Amiga 1000. Under Kickstart fungerer. Leveres med Kickstart 1.3. Når du ikke skal genereres med afbryder. Sæt et kompatibel med A500 og A1000 ur:

**1495,-**

#### Kickstart omskifte

Indgå kompatibilitetsproblemer. Puds til både 1.2 og 1.3 ROM. **295,-**

Slut med langsomme CBM harddiske og overvært problemer.

### Autoboot til CBM

#### A2090 controller.

Nu kan Eurodisse igen præsentere en sensation! Autoboot interface til Commodores gamle A2090 controller.

Bogge løsninger atterigen alle de kendte problemer med Commodores controller. Af løsningen kan nævnes: Ingen overvært problemer, fuld autostart direkte fra fast-fil-system, dobbelt hastighed med ST-300 driv, automatiisk SCSI til A2090, automatisk tilslutning af alle portene, oversættet boot-process, 5 til 10 gange hurtigere formatering, kan også køre alle typer SCSI-drev, controlleren kan ikke få mas til højre maskin op og meget mere...

**895,-**

### Læste du Compu-

### ters musetest?

### Naksha musen

Gør Atari og PC vennerne grønne af misundelse med Amiga Freak T-Shirts, succesen fra Amiga Expo.

100% Bomuld med 4 farvet Amiga logo og »Amiga Freak« do it better! Tekst på bæltet, og Amiga Pirat logo på bryset.

**Kun kr. 99,-**

Computers test vinduer, 280 dpi oplosning. Blødt sillicone kabell.

Kan bruges på både Amiga, Atari og Amstrad PC. Musenhæder og musmætte inkl.

**Tilbud kun.**

**548,-**

**Gravis Switch  
Joystick**  
**Det Canadiske  
Luxus Joystick.**

- Fuldstørrelses værterkken specialgummideklast prægetryk, mens indbygget fej-knop.
- Indstørrelses strømmed, med 8 indstørrelser til forskellige funktioner og strømfald.
- En højpræcis prægetryk med eneste særlige funktioner. Hvor endnu ultra-højfejl kan komme fra, kan programmet til 4 forskellige funktioner. Normal fejl, Turbo Fejl, Fremad og Tilbage.
- Agter fuld 360° givende både kanalene opbevar systemet, giver joysticken et stabilt og modtageligt 5 positioners følelser.
- Konstruktion af udvælgte materialer og elektronik, for at kunne tåle hårdheds og levetid der er 50 gange længere end andre.
- Lækkert design.
- Ektro langt kabel.
- Udfærdig manual og garant.

Vejl. udsalgspris kun  
395,- incl. Moms.  
Forhandleres spejel.

# Supra RAM

- de bedste og  
billigste RAM  
udvidelser,  
**SupraRam**  
2000

- Leveres i 0, 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurere - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at være elektronisk ingenier.
- Zero waitstates og skjult refresh.
- Medfølgende testsoftware, gør det let at finde evt. fejl i RAM kredse, når du udvider kortet.

**SupraRam 2000 0MB**  
Kun 2035,-

**SupraRam 2000 2MB**  
Kun 3725,-

**SupraRam 2000 4MB**  
Kun 5785,-

**SupraRam 2000 6MB**  
Kun 7925,-

**SupraRam 2000 8MB**  
Kun 9995,-

## SupraRam 500

- Fuld kompatibel med Commodore's A501
- Indbygget ur med batteri back-up

Kun 895,-

### Introduktions tilbud:

**Sharp JX-100** scanner  
'Top' kvalitet med 200 DPI scanner  
oplæsning og over 256000 farver.  
Fantastisk til DTP med Professionel  
Page og andre programmer, der  
knever topkvalitet i farver.

Vejl. 15.860,-

Introduktions pris: 11.995,-

## Jamen, ka' det vær' rigtigt?

GVP SCSI Harddisk controller m.  
plads til 2MB RAM.

Normal kr.: 4095,-  
Sommer tilbud: 2595,-

## Supra- MODEM

I lang tid var MODEM'et noget der var forbundet med få i Danmark. Men Supra's MODEM er prisen dog faldet, så meget at vi spår de vil blive alle mands øje.

### Aller SupraModem er:

- Kompatibel med al Amiga kommunikations software.
- Forsynet med indbygget batteridrevet RAM til at gemme dit personlige setup og ofte brugte telefonnumre.
- Forsynet med Autosar og AutoOpkald.

## SupraModem 2400

Et rigtigt godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

kun 1795,-

### Sensation! - Internt MODEM til din Amiga 2000.

SupraModem 2400'en er intet mindre end en sensation. Det sparer dig for extra bordplader og du slipper for at have MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for Koble op til 5 forskellige 2400'et MODEM'er i en Amiga, til brug på eks. BBS'er og end flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port *samtidigt* med at du bruger dit 2400'en.
- Svarer i funktion til SupraModem 2400.

kun 1695,-

Bemærk at disse Modem ikke er billige Taiwan modeler, men Amerikansk topkvalitet!

**Commodore MPS 1224C**  
Super professionel bred-  
valset 24 måls farveprinter  
med udskrift i ægte brev  
kvalitet til under halv pris.  
Brotdrev, 220 tegn/sek, 24 måls uop-  
deligt farve business printer. Reklamer i  
informations ark.

For pris 13020,- Tilbud 6095,-

Bemærk! Begrenzet antal haver.

### Printere

MPS 1236 1495,-

**CBM MPS 1550.** Testværdieren når  
det gælder farver! inkl. kabel og  
printerdrev:

2695,-

**STAR LC 10 color** 2695,-

**STAR LC 10** til Amiga og PC  
incl. kabel 1995,-

**STAR LC 10 Commodore** 64 &  
128 2395,-

**LC 24/10** 24 måls printer inkl.  
printerdrev til Amiga

printerdrev til Amiga

**SA RAKER DET !!!** 3895,-

NEC P2+

Ny model! Flere funkt. og endnu  
bedre skriftekvalitet.

3995,-

**NEC P6+ Markedets ubestriddt**

bedste 24 måls printer.

2995,-

# Supra SCSI Harddisk

- hastighed og kvalitet, der bare virker som det skal.

Supra's harddiske er noget af det  
bedste man kan få til Amiga'en.  
Prisen ligger i et ordentligt prisfelt,

du får en meget høj ydeelse og kvalitet

af både Hard- og Software er i

top.

Alle Supra harddiske leveres kæmpe-  
klare og lige til at stille til. Hvis du

vil have ændringer i opstillingen  
eller hvis du kobler en extra hard-  
disk til et bispunkt, bliver din

harddisk leveret med et komplet  
brugervenligt opstillingss software,

der lader dig have op til 30 parti-  
tiorer og mange forskellige filsys-  
temer incl. FFS, MS-DOS, Unix, Ma-  
cintosh og flere!

Alle SupraDrive's er :

• leveres fuldt kæmpeklare, med alt  
hvad du har brug for.

• kompatible med alle andre  
udvidelser.

• leveres med ekstra SCSI ad port,  
der gør det let at koble ekstra  
harddisk osv. på.

• klargjort til at kunne bruge odds-  
kiftejede harddiske og Rack  
harddisk (Velgen til til musikere).

**Amiga 2000 SupraDrive  
harddiske med WordSync  
SCSI interface (SCSI 2)**

- Lette at installere.
- Superhurtig 16 bit non DMA  
design.
- Fuld kompatibel med 68030 &  
68030 acceleratorer.

**WordSync SCSI Harddisk Interface  
2050,-**

**40 MB Quantum Supradrive harddisk  
7695,-**

**80 MB Quantum Supradrive harddisk  
11695,-**

**105 MB Quantum Supradrive harddisk  
12950,-**

**44 MB int. udvidelig med controller  
13150,-**

**44 MB removable cartridge 1445,-**

**Amiga 500 SupraDrive  
harddiske med ByteSync  
SCSI Interface**

• Meget let at installere.

• Supra's ByteSync teknologi gør  
den mest liges hurtig, som en  
Amiga 1000 harddisk.

• Meget smart design, både ind-

og udvendigt.

• Gennemført bus, så du kan koble

uden endbare hærdskader på.

• Mulighed for ekstra 2MB RAM  
udvidelse i interface.

**20 MB Supradrive 6750,-**

**40 MBQ Supradrive 7850,-**

**80 MBQ Supradrive 12060,-**

**105 MBQ Supradrive 13995,-**

**Supradrive kit uden HFZ 3495,-**

**2MB RAM modul til A500 ByteSync 3495,-**

Overenslægde Supradrive's findes også i modeller til A1000 brugere,  
med gennemført bus og batteridrevet  
uet ur. Der er dog en mærke på  
965,00

## CanDo

Ny version 1.02! Gentek opdatering

Månedes prislisten af disse festlige tilbehør over  
fejende i CCMPlayer. Få allemed en  
kopি af en rigtig og optimeret version af CanDo  
gratuit og den downloaden for 7 kr. Denne  
versionen er fuld funktionsdygtig og mulig  
at købe kan være funktions

CanDo's værtarten, som i den Amiga  
ejet med, også kan du nu få med.

Alt til en konkurrerende pris ved  
komplekse multimedia funktioner:  
interaktive menuer, automatiseret  
overskrivning, værksteds program til til  
lave videoredigerende, tilhængende  
programmer, osv. til at styrke din  
eget professionelle programvirksomhed og magis  
unter. CanDo's har sin egen teste program-  
mengdesætning og en bane værksteds  
skræddersyede programmer for dig. Absolu-  
t et must!

Kun KR. 1395,-

## Genlocks

Vi har naturligvis Danmarks  
største udvalg i genlock, lige fra  
den minste model til super profes-  
sionelle broadcasting genlock:  
Vi importerer Magni, Scanlock,  
Neriki og Commodore. Ring og  
hør mere mere!

### Pris eksempel: Scanlock

Professionelt broad cast genlock,  
med mulighed for både VHS & S-  
VHS. Fadene på frontpanelet.

Normalpris: 12.995,-

Tilbud: 11.995,-

## Halv pris på Commodore Computere og udstyr for studerende og undervisere!

### Commodore Amiga 2000

Den aller største computer til prisene... 4096 farver, 4 digitale lydkanaler, 1 MBByte RAM, 880 KBByte 3,5" drev. Med i prisen følger Commodore 1014 farve monitor, tastatur, mus, Microsoft BASIC og operativ

system.

**Normalpris 2681,-**

**Studiepris 18309,-**

### Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodores egne 8 MBByte RAM kort. Le veres med 2 MBByte

**Normalpris 874,-**

**Studiepris 4097,-**

### Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodores A2090 harddisk sæt leveres i én af 20 eller 40 MBByte størrelser.

**Normalpris 8495,-**

**Studiepris 6065,-**

A2090 - 20 MBByte

A2090 - 40 MBByte

**Normalpris 12193,-**

**Studiepris 7610,-**

### Commodore PC kit

PC kit består af en IBM PC kompatibel computer til indbygning i Amiga 2000. Den eksterne til

modeller A-2088, som er PC-XT kompatibel og A-2286 som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med

512 KBByte RAM og en standard 5,25" PC diskett.

A-2286 leveres med 1 MBByte RAM og et ønsket

PC-AT 3,5" 2,25" ihres.

**Normalpris 7198,-**

**Studiepris 5999,-**

A-2088 4-7000

A-2286 12.2286

**Normalpris 13298,-**

**Studiepris 11649,-**

**Normalpris 21277,-**

*Alle priser er inkl. MOMS*

Vi har selvfølgelig også et virkelig godt tilbud for alle på Danmarks og Vestsydklands mest solgte PC linie, med både IBM og MS-DOS kompatibilitet. Ikke blot 1/7 pris, men også både til faste priser,

topkvalitet og pris. Se også vores tilbudsliste til Amiga 2000.

• 1.032 monokrom paperwhite moniter

• 1.032 monokrom paperwhite moniter

• 1.032 monokrom paperwhite VGA moniter

• 1.032 monokrom paperwhite VGA moniter

• VGA lavtræknings farvesæt

• 1.032 monokrom paperwhite moniter

# HARDDISK

## KØBER's GUIDE

Af Jesper Steen Møller

**S**top lige en halv: Før du går igang med denne oversigt, bør du først læse artikelen andetsteds i bladet, om hvad en harddisk egentlig er, og hvad de forskellige specielbetegnelser såsom RLL, MFM, SCSI osv. står for.

### A.L.F - Elaborate Bytes

**A500, A2000 (plus A1000 på bestilling)**

De berømte A.L.F. harddiske er tilbage - nu i en anden ombæring: ALF 2.0 software og Auto-Boot PROMmer. A.L.F. er en byg-selv løsning, der er baseret på ST412/ST506 standarden, og men snal med din forhandler om dit specifikke behov, så skal det nok ordne sig.

A.L.F. fås i tre forskellige grund-udgaver: Disk-boot, Re-Boot og AutoBoot (begge med KS 1.3). A.L.F. er stadig procesor-baseret, så der er ingen DMA vanskeligheder.

A500 versionerne leveres enten med eller uden kabinet, men altid uden strømforsyning. A2000-kortene er halv-længde for Disk- og Re-boot løsninger, hellængde (m. plads til 3,5" drev) for AutoBoot versionen.

A.L.F. kan på bestilling også konfigureres til en Amiga 1000. Der vil blive tale om samme opbygning som A500-controllerne.

Der er også et A.L.F. SCSI-kort klar fra tyske Elaborate Bytes. Hellængde (hardcard hvis monteret med 3,5" drev - f.eks. Quantum), og der er nogle A500 SCSI A.L.F.'er på vej - de dukker dog ikke op før dette efterår.

A.L.F. er specielt interessant, fordi man kan tage en næsten helt defekt PC-harddisk og bruge den nemt og hurtigt.

### C Ltd.

**Kronos AutoBoot SCSI til A2000**

Amerikanske "C Ltd." er en gammel kending inden for Ami-

**Leder du efter en harddisk til din Amiga, så check lige denne oversigt ud først. Vi gennemgår 10 harddiske, med beskrivelse af hvad de kan, hvor hurtigt og hvorfor.**

ga SCSI-controllere - de havde deres første modeller klar til A1000 længe før konkurrenterne.

A2000 Kronos-controlleren leveres også uden disk, men her i landet ses den oftest med Seagate eller Quantum ProDrive diske.

Som navnet antyder kan denne controller også AutoBoot under Kickstart V1.3, og det foregår direkte ind i en FFS partition. De resterende partitions kan AutoMountes. Som de fleste andre harddiske i testen, kan kortet slås fra efter reset: Et musetryk klarer den sag.

Også Kronos benytter pseudo-DMA, hvor controller og Amiga deler noget hukommelse, og det giver med f.eks. et Quantum ProDrive nogle lækkre overførselshastigheder (op imod 800kB/sek.) og fil-hastigheden bliver derfor også høj, 700kB/sek. målt med Disk-Perf2. En harddisk ikke nok, er der både et 50 leders-fladkabel internt i maskinen, og et D25 stik bagpå, og på den måde få op til syv! Kortet lille nok til at en 3,5" harddisk kan skrues

på, og løsningen bliver på den måde et decideret hardcard.

C Ltd. kan også levere en tapestreamer og en laserprinter til controlleren, og de planlægger flere interessante SCSI-enheder til release i den nærmeste fremtid.

Jeg valgte personligt en Kronos og en Quantum 100MB, og det har jeg ikke forturdt!

### GVP - Great Valley Products:

**Impact A500, til - A500!**

Impact A500 blev testet i Det Nye Computer nr. 3 i år, så den vil vi ikke gå i detaljer med. Dog er installationen betydeligt nemmere end den i artiklen beskrevne. Kassen, der sættes ved siden af en Amiga 500 kan indeholde op til 4 MB Fast RAM, og fås i størrelserne 40, 80 og 100 MB, alle med Quantum ProDrive (11 ms) drev. Der er tale om en SCSI-controller, og der er et Apple Macintosh kompatibelt D25 stik til tilslutning af flere SCSI enheder.

Denne lækkre løsning Auto-Booster (under Kickstart 1.3) fra FastFileSystem partition, og AutoMounter andre partitions. Den benyttes pseudo DMA-overførsel, hvor controller og Amiga deler et 16 kB RAM-område, hvilket giver en indlæsningshastighed på ca. 450 kB i sekundet.

### Impact A2000

Til storebror A2000 findes der to harddiskcontrollere: HC+2 og HC+8. Hardcardet HC+2 er en SCSI-controller med pámonteret 20 MB Seagate eller 40, 80 eller 100 MB Quantum Pro-

Drive (11 ms). Samtidig er der plads til 2 MB Fast RAM, og så kan man have sparet et (udvidelses) slot. Fiks og færdig.

HC+8 er endnu smartere. Her er der plads til 8 MB Fast RAM, direkte på kortet - men så må harddisken naturligvis finde et andet sted at sidde. Der er jo som regel også plads nok.

De to Impact A2000-modeller er også begge 8-bit SCSI-controllere, og benytter samme pseudo-DMA teknik som Impact A500, men her er læsehastigheden helt oppe på omkring 600 kB pr. sekund! Også her er der AutoBoot direkte fra en FastFileSystem partition.

De resterende partitioner AutoMountes, og der er en D25 connector til ekstra SCSI devices. Hvad med f.eks. en SONY laserdisk, hvor du kan have 300 MB på hver side af din UDSKIFTELIGE disk?!

Mere realistisk er nok GVPs udskiftelige 44 MB hardiske, der kan tilsluttes controlleren, og monteres i 5,25" slotten i A2000. De virker med ALLE SCSI-controllere, der supportrer removable media.

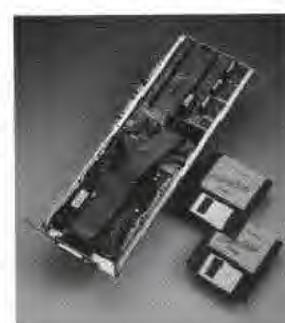
Eller hvis du er bange for at noget skal ødelægges din harddisk: Hvad med en 150 MB tapestreamer til backup, med medfølgende software? Red mavesåret - tag jævnlige backups! Tape-streameren, der også monteres i 5,25" pladsen, og KUN kan bruges med GVPs kontrollere, er beskrevet i Computer nr 1 i år.

### Vortex:

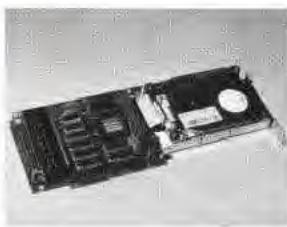
**AutoBoot fra Kickstart 1.2!**

Vortex til A500 og A1000 er en RLL harddisk løsning med kapaciteter på 30, 40 og 60 MB. Harddiskene har en middelsøgtid på 28 ms, og det, sammen med lynhurtig DMA overførsel giver effektive load-hastigheder på ca. 300 kB i sekundet. Meget flot til den pris.

Som noget enestående auto-booster denne harddisk med kickstart 1.2! Det er en feature,



der ikke ses andre steder! Det er naturligvis direkte ind i en FFS partition, og evt. andre partitions bliver med elegance AutoMount'ed. Og så kan man holde sig til go' e gamle V1.2! Så nemt er det!



Inden længe kommer der nyt fra Alcotini: Det er en A2000 super-slim-line controller/hardcard på 40 MB, der kun tager et udvidelses-slot i bredden! Kortet fås også i størrelserne 80, 120, 180 MB, og så til en billig penge. Der vil den nye SCSI 2 (16-bit) standard benyttes, for at opnå en load-hastighed på 800 kB/sekund. Og så med plads til 2 eller 4 MB Fast RAM. Hold godt øje med Alcotinis annoncer!

## Supra Corporation

### SupraDrive A500/A1000

Disse DMA harddiske/controllere består af en adapter (med gennemført bus til flere udvidelser) og en ledning, der gerne skulle sidde fast i harddisk-kassen. De er SCSI (8-bit) løsninger (Supra kalder det ByteSync), og sikrer overførsler på lidt under 500 kB/sek. A500 versionen har AutoBoot (direkte til FFS-partition) og AutoMount under 1.3, og A1000 modellen har ur/dato med batteri backup. Begge modeller har D25 pin konnektør til Macintosh SCSI-stik, så controllerne kan bruges med f. eks. Supra's egen RackMount harddiskserie. A500 controlleren er forberedt for et Supra 2MB Fast RAM modul.

SupraDrive fås i størrelser fra 20 til 250MB.

### SupraDrive A2000

Til den store kasse A2000 kan Supra levere et SCSI 2 hardcard, med WordSync (16-bit), ikke DMA overførsel. Også her stikker der et Macintosh-kompatibelt D25 SCSI stik ud på



bagsiden. Drekte ud til den optiske disk til en lille formue! Her ligger de affektive load tider på omkring 550 kB i sekundet, og det er da slet ikke værst! Controlleren AutoBooter og AutoMounter naturligvis også FFS partitions, og Golem SCSI 2 til A2000:

Den autobootende, automountende, og superhurtige A2000 Golem SCSI 2 (16-bit) controller er kommet. Og den er hurtig. Med et Quantum ProDrive smides der 660 kB ind i din Amiga hvert sekund, og det er nogenlunde alt hvad der kan siges om denne ene model. Med et Seagate ligger resultaterne betydeligt lavere, da de ikke håndterer 16-bit overførsel så godt.

Denne controller har en meget høj hastighed. Også til en ok pris. Bedøm selv!

scan = heftig DMA aktivitet. Det gav anledning til stor irritation, da en harddisk må alt - BORTSET FRA AT FÅ LÆSE/SKRIVE FEJL!!! (Det ligger lige på grænsen til selvmordsgrund!). DMA-problemerne gav, da de blev lokaliseret anledning til udbredt (og delvis ubegrundet) DMA-hysteri, og resultatet blev at DMA blev et tabu i harddisk sammenhæng.

Et andet problem med A2090 (og A2090A) er den ringe hastighed. Nok er den ikke så langsom som A590, men load-hastighederne ligger på omkring 250 kB/sekund, og det er ikke noget at prale af! Som ovenfor beskrevet er A2090 en ST506 og SCSI-controller, og den leveres med et ST506 (MFM)-drev, til trods for at SCSI-delen er bedre! Men med A2090A (autoboot) blev det hele endnu værre: man kunne kun boote fra ST506-drev. Ingen SCSI-boot.

Alt dette fik nogle mennesker, uafhængigt af Commodore til at reagere, og der blev nu produceret "tilbehør" til, så det kom til at virke ordentligt:

Det startede med et Auto-Boot-interface til de gamle A2090 (født uden AutoBoot). Det rettede samtidig fejlene med DMA, speedede controlleren grundigt op (både ST506 og SCSI), tilfodt SCSI AutoBoot og boot fra FastFileSystem-partitions, gav mulighed for frakobling af controlleren via musen, automount; alt det, Commodore skulle have leveret fra start.

Nu kunne A2090A-ejerne smide deres originale CBM AutoBoot ROM-chips væk, og få gavn af ovenstående faciliteter.

Disse chips er noget EuroTrade i Århus ved mere om!

Til Commodores A2090s forsvaskel det (dog) siges, at den var en af de første harddisk-controllere på markedet. Er du under uddannelse eller underviser du, kan du få en A2090A med 50% rabat.

# PRISOVERSIGT

De viste løsninger er klar til installation, og så tætte på 40 MB som muligt. Den hurtigste løsning er valgt for hver enkelt controller. Quantum 40 meg er valgt ved SCSI løsninger.

	Starttid MB og drev	Load tid kB/sek.	AB	AB (FFS)	Fast RAM MB	Pris kr.	Importør
A590	20 Epson 80ms	150	1.3	n	2	4895,-	Commodore Data
A2090A	40 Miniscribe	250	1.3	n		12194,-	Commodore Data
ALF A590 RLL	49 ST571 1.28ms	400	1.3	j		8390,-	Starlite Software
ALF A2090 RLL	49 ST571 1.28ms	400	1.3	j		6895,-	Starlite Software
ALF A2090 SCSI	49 ST571 1.28ms	450-550	1.3	j		7795,-	Starlite Software
Kronos A2090	40 Quantum 11ms	600	1.3	j		9900,-	Euro-trade
BVP Impact A590	40 Quantum 11ms	450	1.3	j	4	8065,-	Datacom
BVP Impact A2090	40 Quantum 11ms	600	1.3	j	2185	9885,-	Datacom
Wortex A590	40 28 ms	300	1.3	j		7597,-	Alcotini
Supra A590	40 Quantum 11ms	350	1.3	j	2	7850,-	Euro-Trade
Supra A2090	40 Quantum 11ms	550	1.3	j		1695,-	Euro-Trade
Golem A2090	40 Quantum 11ms	680	1.3	j		955,-	Euro-Trade

### Telefonliste

Commodore Data, tlf.: 86 28 55 88  
Starlite Software, tlf.: 86 82 18 55  
Euro-Trade, tlf.: 86 16 61 11  
Alcotini, tlf.: 86 22 06 11  
Datacom, tlf.: 75 65 37 88

### Commodore

#### A590

Den lille 20 MB A590 harddisk er en beige Commodore't sag, med plads til 2 MB Fast RAM. I en test i COMputer nr. 5 i 1989 beskrives den som "super power", etc., men i 1990 må den nok bedømmes som den dårligste harddisk på markedet, rent ydelsesmæssigt. 80 ms blev der råd til... Og kun ca. 160-180 kB i sekundet. Men, der er helt klart også de lyse sider: AutoBoot (desværre ikke fra FastFileSystem partition), SCSI-connector, muligheden for de 2 MB Fast RAM, og så naturligvis prisen...

A590 er, som storebror A2090, en ST506/SCSI controller, men har D25 konnektør.

#### A2090 og A2090A

Forskellen på A2090 og den nyere A2090A er AutoBoot under Kickstart 1.3 - ingen af de gammekendte problemer er rettet. Disse problemer er bl.a. at man kan risikere læse/skrive-fejl, når man benytter en høj oplosning sammen med over-



TILBUD TILBUD TILBUD TILBUD TILBUD

# 3.5" DISKETTER

Den velkendte kvalitet (DS/DD) med 5 års garanti.

Med labels i 10 stk. papbox.

Normalpris 7,95

Ved køb af 100 stk.

Gælder kun så længe lager haves

# 650

## TILBUD



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup Tlf. 86 22 06 11  
Telefontid: 9-17.00. Pris incl. 22% moms

## ALCOTINI SØGER MEDARBEJDER

Vi søger endnu en fuldtidssælger, til salg, service og support på Amiga computere og tilbehør. Du skal have følgende kvalifikationer.

- Du er sælgertype, og er/har før været sælger indenfor EDB-branchen eller beslægtet, f.eks. solgt radio/TV.
- Du har erfaring i kundebetjening fra butik/demo lokaler.
- Du har Amiga privat og en god indsigt i brug og funktion af den - meget gerne programmering.
- Du folger med i Amigamarkedet og interesserer dig for alt nyt (hard- og software) til den.
- Du har arbejdet med PC og kender DOS m.m.
- Du kan arbejde selvstændigt, tage egne initiativer og er en ivrig og dygtig sælger.

Besidder du disse evner, kan vi tilbyde en spændende stilling med afvekslende arbejde. Du skal indgå i vort team, som består af 9 friske unge mennesker, men får samtidig lov til at arbejde selvstændigt. Du skal sælge fra showroom/butik i Århus og via telefon.

Tiltrædelse snarest muligt. Løn efter aftale.

Vil du vide mere om jobbet, kan du ringe på telefon 86 22 06 11 og tale med Poul Hauge eller Lars Bjerg. Mener du jobbet er noget for dig, så send en ansøgning som fortæller om dit tidligere arbejde(r), og hvorfor du kunne tænke dig netop dette job.

Mærk kuverten "Sælger".

Ansøgningen skal være os i hænde hurtigst muligt, og senest den 14/7-90.



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup Tlf. 86 22 06 11



# NÆSTE NUMMER

## Sommer- nummer!

Dette nummer er Computers sommernummer, og vi holder en lille måneds pause, så der vil ikke komme noget Computer i juli måned. Til gengæld kommer vi stærkt tilbage i august, hvor vi igen har spækket bladet med masser af spændende læsestof:

## Computer Arena

På Malta sammes en gang om året hele softwareindustrien - konkurrenterne ansigt til ansigt - for at diskutere branchens problemer. F.eks. om det voksende pirat-problem,

priskrig, og nye konkurrerende produkter. Computer sendte en mand med derned - se rapporten i: NÆSTE NUMMER!

## Alt om Genlocks!

Hvad kan man bruge en genlock til? og vigtigst - hvilken genlock skal du købe? Markedet er uoverskueligt, men hvis du vil undgå "røde ører", så læs denne artikel, hvor vi også opstiller en række grundlæggende krav, du skal stille som køber.

## Plus meget, meget mere!



Softwarefirmaerne samles på Malta, for at diskutere fælles problemer osv.

HUSK! Computer nr. 9  
udkommer  
den 30. august

## KØBES:

C64 disk station. Max kr. 700. Den skal være for den.  
ID 743379

C64 Iron Lord. Kun originalt m. instruktion! Bards Tale (også kun originalt!). Spørg efter Kiri  
ID 397175

C64 bånd: Double dragon II. Dp. Thunderkell, Béman the movie, Indy 3, Tom og Jerry 2. Skal være originalt.  
ID 3962233

Rainbow Islands og Wonderboy i Monsterland og Miss John Young.  
ID 255293

C64 bånd: New Zealand story, North and South, Rainbow Islands, 50 kr. pr. stk. Henv. Nicholai.  
ID 42 955230

C64 bånd: Kick Off (ikke Kick Off Anco). Prisen kan variere om.  
ID 37 1121

Nintendo spil.  
ID 471246

Amiga: Dungeon Masters Assistant vol. 1. Spørg efter Jesper.  
ID 42 81021

C64 disk Demo designer 1.2 eller 3. Ghostbusters 2. California challenge (scenery disk 1. Test drive 2). Stunt car racer. Ring eller skriv til: Kent Andersen, Gørge 11-205.3911 Slemst. Grønland. Ring efter kl. 21 (dansk tid).  
ID 009 299 1599

## SÆLGES:

C128 m. Comai 80-1800 kr. C1541 II diskstation-1500 kr. Cmps 803 (grafik) - 1200 kr. Henv. Erik. ID 121590

C64 med båndstation, disk station og Final Cartridge 3-13 bånd, 30 disketter og 2 joysticks. Kun 1 år gammelt. Sælges pris:  
2500 kr.  
ID 381146

Amiga Public Domain. Hele Fred Fish serien til og med 335. Sælges for 15 kr. pr. stk. inkl. kvalitetsdiskette. Og så styrks.  
ID 42 4454

Zai McKracken: tips til spillet (på engelsk) sælges for 25 kr.  
ID 222588

Billedepl. Frank Bruno's Boxing. Rigejs revenge. Aliens. The addison + mange andre. 20 kr./stk. Originalt bl.a. Roadblasters, Laser Squad, Times of Lo... m. 100 kr./stk.  
ID 42 556649

Amiga: Alcetone soundsampler - 400 kr. Photon Paint - 500 kr. Photon Cel Animator - 1200 kr. Photon Paint Help (1 MB) - 150 kr. Photon Paint surface disks - 100 kr. Kun i weekenden.  
ID 75 657044

C64: Das super grafik buch - 150 kr. Kun i weekenden.  
ID 75 657044

C64 båndspil: Front Line - 30 kr. Street.cred boxing, Fighting warrior og BMX Trials - 35 kr./stk. Hvor to å komplett båndet - 45 kr. Gauntlet II - 45 kr. Football manager 11 - 125 kr. Pegasus - 160 kr. Henv. René Hansen.  
ID 53 280804

C64 v. II. 1.841 diskstation med speeddeck 8-bit parallel disktråb. Sanjo CD3195 fastmonitor. 200 disketter i box med blv. spil og programmer. Programmers net guid + div. kabler og manualer. Sælgs samlet for 3500 kr. Henv. efter 16 til Mads.  
ID 75 554146

Amiga 500, monitor 1084, 512 Kram, Ekstrahøyre, star LC10C farvepr. 33MB harddisk alt kr. 12.000. Ved samlet køb følger originalprogrammerne Professional Draw, Digipaint 3 og Comic Setter gratis med. Attn: ID 37 10 61

C64 båndspil: Super Bowl- 100 kr. Hell Gate - 70 kr. Gunstar - 50 kr. Evt. bytte med Cabal eller Kick off. Spørg efter Kasper.  
ID 248687

C128 pric. og 80 tegns skærm. Dansk universal database med fiskeliste kan ottekr. - 50 kr. Totalisator - 50 kr. Budget, renteberegning, bilatonomi mm. - 50 kr. Programmerne er brugervenlige og har dansk tegnsæt.  
ID 43 689880

PC128 pric. med 20Mb PC-harddisk, som både virker til Amiga og PC-siden. Original software og manualer. inkl. installation. 4750 kr. (hyppis: 14.457 kr.), Ring efter 16.  
ID 39 68837

C64 disk: Oprør på Nys - 70 kr. Katastrofe på Titan - 30 kr. Sampan - 100 kr. Spændende adventures på DANSK til C64/128. Kun disk!  
ID 93 94897

A500 ramduvidelse, 512 KB m. afbrygning, indbygget, 7 mdr. garanti. Efterkrev betaling. 725 kr. Henv. efter kl. 26.  
ID 88 485346

Comai 80 + en masse hjælpeprogrammer + 3 spil til Comai 80 (DC), 500 kr. Træffes bedst ml. 18-20. 97 101897

## BYTTES:

A500 spil. Havex: Fighter Bomber, Stunt car racer. Retaliator mm. Ønskes: andre kvalitetsspil. Skriv til Jesper Sørensen, Klærlevvej 33, 8700 Horsens.

C64 bytterpartier til demøser og musik sager. Træffes bedst mellem 18-20.  
ID 97 101897

C64 bånd: World Games og Street Fighter bytes til North and South.  
ID 42 392630

Bytterpartier sages til C64. Spørg efter Mads.  
ID 97 121623

PC spil: Space quest III og Kings quest IV byttes til andre PC spil. Så hvis du er træt af nogle af dine PC spil, så ring og spørg efter Daniel.  
ID 42 972221

C64 bånd: Jeg er villig til at bytte Denaris (Katakis) for North and South. Eller hvis nogen gerne vil udveksle så da ring vanligst. Prisen kan diskuteres.  
ID 98 429378

Final cartridge III m. dansk manual + 1 spil Super Oswald. The Deep eller Slaine (wendics. 200 kr.) byttes mod Action Replay MK 5. Spørg efter Claus.  
ID 42 371490

Cbm 8032, 8096 og 8296 programmer byttes.  
ID 97 118047

C64 spil på disk. Ring til Per.  
ID 53 711976

## OPSLAGSTAVLEN:

# LÆSERMARKED

KØB · SALG · BYTTE · OPSLAGSTAVLEN

Vil du købe, sælge, bytte, eller udveksle informationer i "Opslagstavlen", så er det her det sner!

C64 med 1 joystick, båndoptagere, 13 org. spil og Azim utt head align. tape. Ca. 2 år gammelt. Ny model. 1000 kr. Kontakt Peter på tlf.  
ID 53 654342

C64/128 kartotek på disk med mange muligheder. Udskrifter, sortering mv. Samt danske tegn og vejledning. Indi. porto og garanti - 70 kr. Videokortak - 40 kr. Henv. Niels.  
ID 42 387940

C64 med disk station 1541 II. ca 100 disketter i box. 5 joystick. Final cartridge 3. copy. 2000. Det mestre er næsten nyt og velholdt. Spil på bland. 5000 kr. Henv. Jan.  
ID 42 387992

C64 med disk station 1541 II. ca 100 disketter i box. 5 joystick. Final cartridge 3. copy. 2000. Det mestre er næsten nyt og velholdt. Spil på bland. 5000 kr. Henv. Michael.  
ID 75 552552

Commodore 128 med indbygget 1571 disk station. 1901 farvemonitor med 40/80 tegns overskift. Teknika printer SP-1000WC med paper. Epix fastload, joystick med autotile, 200 disketter med forskellige programmer, disktråb, netdisk, diskholder, støvdeksel, dansk manual, bæger mm. Fin stand. 8000 kr.  
ID 228349

Amiga 63 m. resetknap, 1541 II disktråb, båndstation, joystick, diskholder, fastload cartridge, original spil, disketter m. box, bæge, samt div. bøger og blade. Alt virker 100%. Et originalt emballage, alle manueller inde. Sælges samlet. Prisen: 2500 kr. Ring og giv et bud!  
ID 53 653622

Amiga: Manhatten New York. 200 kr. Spørg efter Ulrik.  
ID 42 886087

C64 ny mod., diskstation 1541 II, båndst., joystick, ca. 70 disk i box, 21 bånd, ny strømførs., alle kabler. 100% OK. 2900 kr.  
ID 106837

C64 med 1541 II diskstation, 55 disketter og data-sette. 1 joystick og et turbomodul. MEGET velholdt. 2300 kr.  
ID 42 734471

C64 bånd: Rick Dangerous, Operation Wolf, Untouchables, Ghouls and ghosts. 100 kr.  
ID 86 394852

C64 bånd og disk: Doriginele spil. Ring og hør nærmere. Prisen taler vi om!  
ID 86 272517

C64 bånd: Special agent, Action biker, Cage match, Speed of King, Back to reality og Strike force cobra sælges for 20 kr./st. Henv. Claus.  
ID 86 436067

C64 ny model med 1541 II disk station, ca 80 disk, resepsisk, disktråb, datasette, ca 20 bånd, anmeldt, head align, tape, final cartridge 3. 2 joysticks, alle manueller, 3500 kr. Henv. Michael.  
ID 74 552552

Atari ST-DORGINALE spil. Ring og hør nærmere. Prisen taler vi om!  
ID 86 272517

Amiga spil: Pink Panther - 150 kr. Vampires empire og Clever and smart - 100 kr. Western games - 50 kr. Alle spil er org. med manual. Spørg efter Lars.  
ID 86 652524

Ny printer. Centronics 220 dot matrix printer, med parallel og serie interface, uden printertabel, alrigt. Se også for 3995 kr (nypris: 5995 kr.) inkl. emballage. Spørg efter Martin Anderson.  
ID 53 280674

Todobox kapsel til C64, disktråb, filerec, multifly-back up, nibbler, 202 copy, dfl. manipulator mm. 150 kr. (nypris: 295 kr.).  
ID 42 999090

Amiga: originale spil. Ring og hør nærmere. Prisen taler vi om!  
ID 86 272517

Sega Master System med 7 spil og 2 joysticks. I god stand. Sælges for 1625 kr. (nypris: 3235 kr.).  
ID 42 892590

C128 + 11 bånd m. spil + 3 instruktionsbøger + gært til tv + turbomodul + båndoptagere + joystick + hæftet med snypedokkes. 100% OK. 2000 kr. Henv. efter kl. 16.  
ID 86 485346

Hvis du sælger kopier af andres programmer, sjæller du fra programmet. Salg af piratkopier er både amoralsk, ulovligt og strafbar. Annoncen, der er redigeret skrives til dække over sælgeren. Hvis ikke IKKE bliver optaget i denne spalte!

## STOP TYVEN!



# COMputer gør dig mere end spændende læsning.



## JA TAK! Jeg ønsker at få følgende produkter tilsendt:

- |  |           |   |
|--|-----------|---|
| <input type="checkbox"/> Samlemappe  | kr. 69,50 | <input type="checkbox"/> Sweatshirt i lækker kvalitet   |
| <input type="checkbox"/> Stevnlæg til AMIGA 500  | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> Grøn <input type="checkbox"/> Blå  |
| <input type="checkbox"/> Stevnlæg til C-64   | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL kr. 188,50                          |
| <input type="checkbox"/> Museomstte  | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> PD diskette, Nr. <input type="text"/> kr. 45,00  |
| <input type="checkbox"/> Baseball-kasket   | kr. 69,50 | <input type="checkbox"/> OsWald II til AMIGA kr. 198,00   |
| <input type="checkbox"/> T-shirt i lækker kvalitet<br>Grøn <input type="checkbox"/> Blå<br><input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL kr. 74,50 |           | <input type="checkbox"/> OsWald II til C-64<br><input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Bånd kr. 198,00 |
|  |           | <input type="checkbox"/> 1000-smarte pokes kr. 139,50   |
|  |           | <input type="checkbox"/> 11 numre af "COMputer" kr. 348,50  |

Ekspeditionsgebyr kr. 15,00

1003  
Sendes  
ufrankeret.

Audio betaler  
portoen

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72  
1045 København K

SE ANNONCEN OM  
PD DISKETTER  
ANDET STED  
HER I BLADET!

Navn:

Adresse:

Postnr. By:

Jeg ønsker at betale med DANKORT

Reg. nr.: Udst. dato:

Kortnr.: Beløb: kr.

Underskrift:

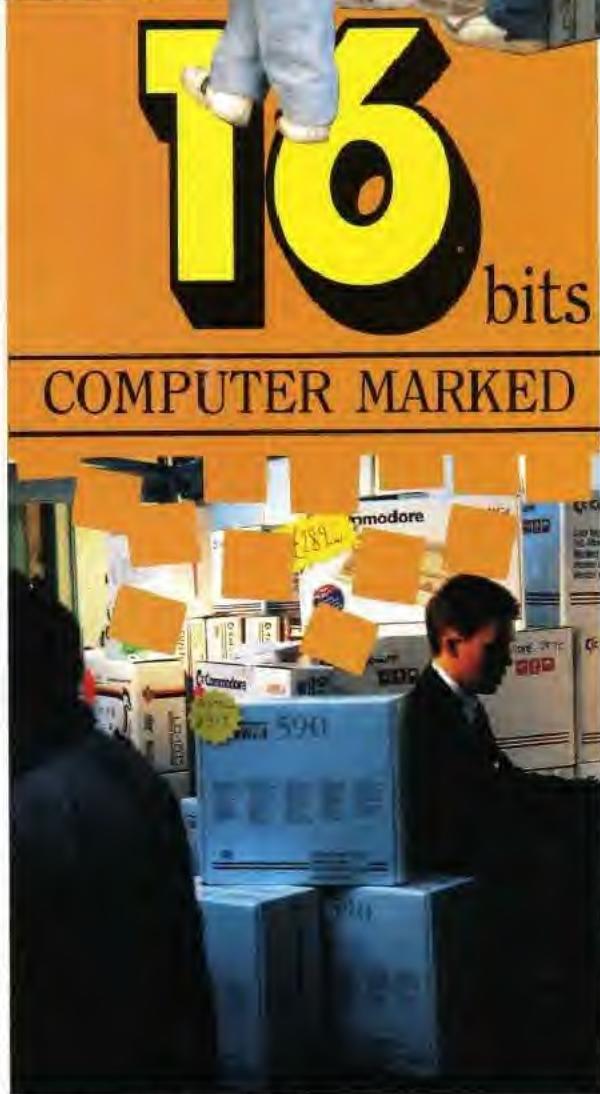


**London har netop haft computer salgsudstilling. "16 bit computer fair" hed den helt overgæredede udstilling som var det rene computer-supermarked, hvor man kunne købe i tonsvis af hard- og software til rene discountpriser.**

København er et lille prøvinshul sammenlignet med London. Hvad er Københavns een million indbyggere mod Londons 11 millioner? Det er svært at forestille sig mere end to gange Danmarks befolkning samlet i en storby, men sådan forholder det sig. London bærer også stærkt præg af det. Smog, biler, mylder, puffen og skubben; det er betingelserne for at bo i en af verdens største byer. Selvfølgelig er der også store fordele ved at have så stor en befolkning samlet på et overskueligt areal - ikke mindst for firmaer som lever af at sælge computere.

#### **Stort salgsmarked**

Udstillingen "16 bit computer fair" havde de to mest solgte hjemmekomputere som de pri-



*Computere og tilbehør var stablet oven på hinanden, og det hele lignede nærmere et lagerrum!*

Af Michael Schindorf

mært repræsenterede. Nemlig Atari og Amiga. Selvfølgelig med Amigaen stærkest repræsenteret. Alt - uden undtagelse - var til salg. Selv demomodellerne kunne købes med god rabat.

Når man Danmark går ind i selv de større computerbutikker skal man være heldig hvis de lagerfører den Amiga 500 man har set sig varm på. På udstillingen stod varene simpelthen stablet fra gulv til loft. Printere, Amigaer, spil, RAM-udvidelser osv. i kassevis. Det kribler altså i hele kroppen når man ser alt det lækkre teknologi pakket i flotte papkasser lige til at få op.

Desværre var det så som så med service og venlighed. "Køb eller skrid - vi er her for at tjene penge" var melodien der blev sunget. Okay! når man sælger sine varer med så små fortjenester som udstillerne vitterlig gør, så kan man ikke tillade sig en så stor luksus som service. Der SKAL sælges mange enheder til lave priser med lav fortjense.

#### **Spil til discountpris**

London tegnede en tendens som man formodentlig vil komme til at se endnu mere til - også i Danmark. Gode gennemtestede spil til priser svarende til 46 kr (4 engelske pund) - inklusive lækkere indpakning, diskette og manual. Prisen er dermed så lav at det ikke er umagen værd at risikere ens gode rygte ved at købe piratkopier.

Tendensen vil formodentlig

fortsætte i de kommende år. Softwarefirmaerne kan selv vælge om de vil afsætte 10 gange så mange spil til en lav avance eller sælge meget få spil til høje priser og lade resten cirkulere som piratkopier? Personligt mener jeg at der kun er en måde at få kontrol med crackersmarkedet og det er ved at gøre det urentabelt at nedsætte sig som "copyist".

Vi kan altså vente faldende priser i fremtiden på spilmarkedet tør jeg godt spå. Man sælger jo heller ikke LP'er til 4 - 500,- kr stykket og det på trods af at produktionsprisen for en plade langt overstiger prisen for spilfremstilling.

## Få nyheder

"16 bit computer fair" havde ikke mange nyheder at byde på. Den mest bemærkelsesværdige var uden tvivl en real-time video grabber til kun 99.95 af de engelske pund (ca. 1150 danske). VIDI-AMIGA hedder produktet, som består af en lille boks som sættes på parallelporten, software og videokabel. VIDI er i stand til at græbne på en halvtredsindstyvedel af et sekund fra en videobåndoptager i fart - ret suverænt!

Det digitaliserede billede er dog kun i 16 gråtoner. I softwaren er indlagt en del options. Bl.a. kan man bede softwaren lagre 20 frames fra en videobåndoptager med 1/30. tredssekund mellomrum. Dernæst har man mulighed for at se 16 frames på skærmen samtidigt - skærmen deles simpelthen op i 16 mindre billeder. Eller man kan producere animatisoner af optagelserne - op til 25 frames pr. sekund kan man vise. Det hele kan naturligvis lagres som IFF-billeder, så man kan hente dem ind i Deluxe Paint og manipulere dem.

Offer man yderligere omkring 230 kr kan man få VidiCrome HAM colour, inklusiv farvefiltre - med den er det muligt at digitalisere i 4096 farver.

Naturligvis har det sine omkostninger at digitalisere billeder på en halvtredsindstyvedel af et sekund og kvaliteten af billederne er da heller ikke i superkvalitet - sammenlignet med digitaliseringer i Digiview. Men produktet er uden tvivl den billigste realtime framemrægger på markedet. VIDI forhandles af ROMBO productions - Skotland.

Danske Euro-Trade i Aarhus kommer dog også snart med et lignende produkt, men ring selv til dem og hør nærmere, tlf: 86 16 61 11



Sådan ser VIDI-AMIGA ud i "in-action" - en ganske habil realtime frame grabber.

Et andet typisk lavprisprodukt kom fra "Microdeal". Der var tale om en soundsampler til ca. 460 kr. Inklusive samplings-software som oven i købet kunne sequencere de samplede lyde. De sequencede "melodier" kan så med et medfølgende sound demo afspilles sammen med et IFF slideshow. Man kan altså forholdsvis nemt producere demoer som man kan vise til venner og forretningsforbindelser. Prisen taget i betragning var kvaliteten i top.

Her er Danmark dog også godt med: BMP i Gørløse har nemlig også en soundsampler, og kun til 398 kr.

Ring 42 27 81 00

## Nicheprodukter

På udenlandske messer finder man altid en masse udbydere af små nicheprodukter. Hvad f.eks. med ettætsiddende genåensigtigt cover til Amigaen, som til og med er vand-, støv- og kaffetæt. For det ikke skal være løgn var det produceret i blød plast, så man stadig kunne tæste, selvom det sad på!

86,- kr hvis interessen er vakt. Det er da rart at kunne spilde kaffe udover hele keyboardet uden at Amigaen brænder sammen i et stort lysglint?!

Et andet produkt på udstillingen var sletbare labels til dine disketter. Hvem kender ikke problemet? Diskettens indhold er ikke der ikke længere brug for - altså slettes disketten. Men labelen skal nu afeller overstreges og en ny tekst skal anbringes. Forsøger man at rive labelen af, kan man ligeså godt opgive på forhånd. Det ender som regel i 249 papirsstumper og klister på diskette og fingre, og så sidder der endda stadig labelstumper på disketten. Problemet skulle være løst med Polylabels, her sletter man ganske enkelt de gamle notater på labelen med en slettetusch og skriver sine nye notater på disketten.

Jo der var sandelig liv og glæde på salgsdage i London.



## Bye bye, London

På vej hjem i flyet kunne jeg samle mine tanker. En by som London gør et stort indtryk på en lille provinsiel københavner som undertegnede. På en og samme tid frastøder og tiltrækker byen een, og ærlig talt så er der mange ting jeg misunder Londons beboere, ikke mindst det store udbudsmarked af computere til discountpriser...



# PD special!



Så er det PD-tid igen. Vi har endnu engang fundet en stak gode og nyttige programmer til glæde for alle jer derude foran skærmen.

Af Bo Jørgensen

Før førstegangs brugere af disse PD-disketter kan der være visse begyndervanskigheder, specielt for dem med et drev. Mange PD-disketter kan ikke bootes, de kræver en Workbenchdisk. Fordelen er, at der så kan propres 200-300 kilo ekstra bytes ned på disse disketter. Og det er jo det som det hele drejersig om. At få så meget for pengene som muligt.

CØMputers PD-Special's disketter er opbygget så de kan startes (bootes) direkte, og langt de fleste af programmerne kører uden problemer. Enkelte programmer kræver dog både ekstra hukommelse (1 Mb), udpakning, specielle systemfiler og andet. Men dette vil løvrigt fremgå af den tilhørende tekst i bladet.

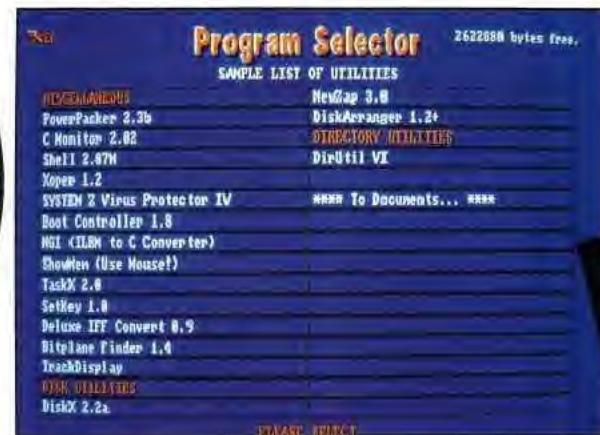
PD Special vol. 18 indhold:  
ChinaChallenge (spil)  
MoonBase (spil)  
DClock (ur)

**Snowfall** (grafik)  
**Selector** (utility)  
**Disktalk** (utility)

### ChinaChallenge (af Dirk Hoffmann)

Kender du Changhai eller Mahjong? ChinaChallenge er et spil der ligger meget tæt op ad disse. Ideen er at finde par af ens billeder eller kinesiske symboler udaf 120 mulige. Der ligger dog forskellige begrænsninger i valget af brikker. Det er nemlig kun de brikker uden naboer, der kan vælges.

Efter opstarten af spillet bliver skærmen sort et kort øjeblik, derefter kommer spil nr. et frem. Med musen vælges nu et kort. Kortet aftegnes til venstre på skærmen. Derefter vælges partnerkortet, og hvis dette er det rigtige vil det vise sig i højre side af skærmen. På denne måde fortsætter spillet indtil alle 120 kort er væk. Herefter kan der vælges et nyt og måske sværere spil.



## MoonBase (Jimbo Barber)

Som navnet antyder, er vi et eller andet sted ude i rummet. Måske på vores lokale måne, men det kunne også være længere væk. Spillet begynder på en rumstation tæt på månens overflade. Denne rumstation indeholder forskelligt gods og brændstof som skal transporteres ned på månens overflade. Denne transport foregår med et lille rumfartøj som manøvreres med joysticket.

Spillet slutter når alt gods er flyttet fra rumstationen til månebasen. Udover at skulle ma-

nørvære det lille fartøj rundt, er der også andre ting at tage højde for. Der er kun et vist antal rumskibe til rådighed, der er kun en begrænset mængde brændstoftilrådighed og endelig skal jobbet udføres indenfor en vis tidsramme.

Inden man starter er der en række aspekter omkring spillet der skal/kan defineres.

Der er tre sværhedsgrader, let, mellem, svær. Antal rumskibe. Der kan vælges mellem 1 og 7.

Rumskibenes maksimale fart sættes til enten langsom el. hurtig. Antal missioner. (1-5)

Hvor hurtigt bruger rumskibet sit brændstof, (langsamt/hurtigt). Hvor meget ekstra brændstof er der i rumstationen, (lidt/meget). Maksimal spilletid. (1-6 min.)

Efter at disse options er sat er det ellers bare om at komme igang. Efter at rumskibet, med autopilot, langsomt svinger ud under rumstationen overtager du kommandoøen (med joysticket). Nu gælder det om at bevæge rumskibet hen til det grønne signal på en af rumstationens sider og hente det livsvigtige gods. Selve docking'ingen kræver lidt øvelse, men efter lidt tid sidder det i fingrene.

Derefter skal der tankes op og gods'et skal transporteres ned på månens overflade.

Et flot og underholdende Public Domain spil, som helt sikkert vil interesser de spilgale.

danner baggrund, kan udskiftes og ændres efter behov. Sneen kan også fyge. Tænd op i kaminen, luk solen ude, klik på Snowfall og nyd vinteren.

## Selector (Nico Franqois)

Dette program er guld værd, for de brugere der ønsker at opbygge disketter med alverdens programmer, og som derefter ønsker nemt at kunne starte dem. Med et lille scriptfil styres hvad og hvilke programmer, der skal kunne køres. Denne fil kan nemt laves med en eller anden editor og navnet skal være selector.programs. Husk, at den skal ligge i S-skuffen. En nem og hurtig måde at bruge det script, der allerede ligger på disketten. Dette kan nemt redigeres, så det passer på den aktuelle diskette. Skriv f.eks:

ed selector/selector.programs herefter vil scriptet komme frem på skærmen, og de nødvendige ændringer kan foretages. Når man er blevet fortrolig med scriptarbejdet og de forskellige specialtegn, vil det være meget nemt at indbygge en Selector-menu i sin opstartsekvens.

Selector har mange fine fænre. Når det er startet op, vil der øverst til venstre være et RUN-EXECUTE-LAUNCH felt. Hvis der vælges run, vil programmet multitaske, ved execute vil Selector forsvinde for at komme tilbage efter program slut, og launch vil bevirke at Selector helt forsvinder. Med et enkelt tryk på musens højre tast fjernes Selector, og afløses af et lille S i Workbenken. Selector kan nemt startes op ved endnu et tryk på højre tast.

## DiskTalk

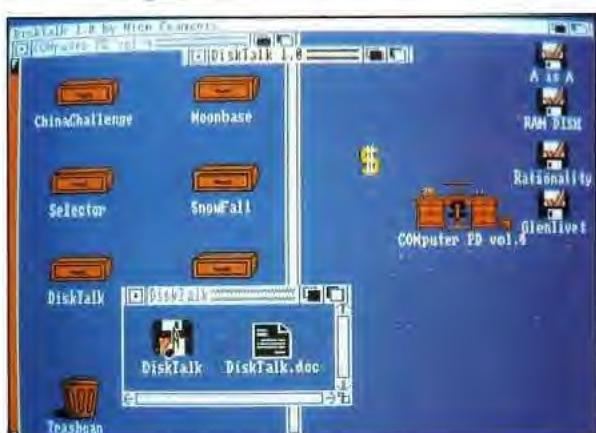
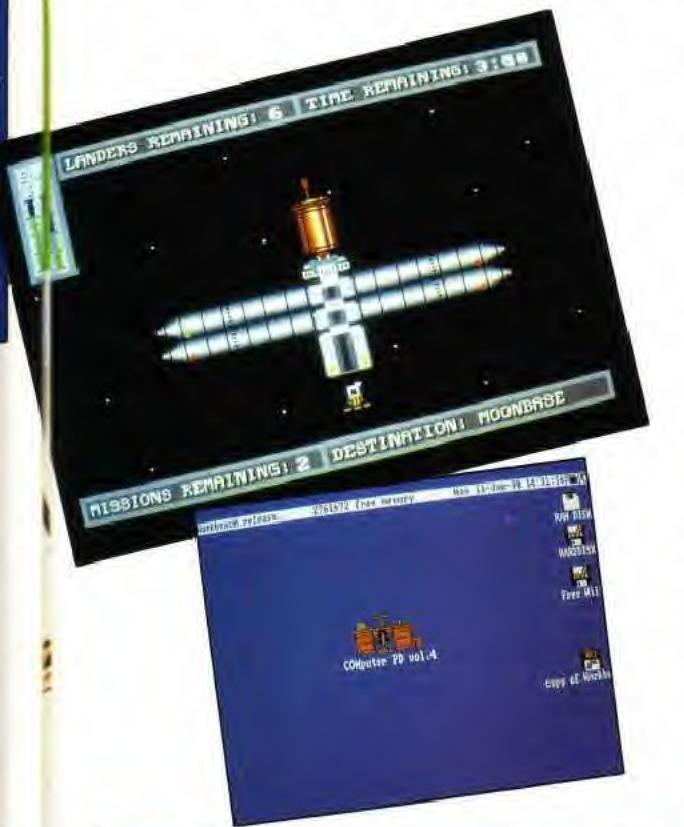
Dette lille program sætter lidt ekstra kular (lyd) på dagligdagen. Når programmet er startet op, vil der ved hver disketteskift, blive udsendt en elleranden lyd fra monitoren højtalere. Der ligger nogle samplede lyde på disketten men det er nemt selv at lave nogle morsomme indslag (hvis man har en sampler!). Man kan f.eks give sin computer lidt liv og få den til at sige et eller andet fjerlet når disketten bliver sat i drevet - og noget andet når den bliver trykket ud.

DClock beep on nu vil hver tastanslag på tastaturet kunne høres over højtaleren. Eller hvad med: DClock alarm 24:00:00 alarm on Præcis klokken 12 (nat) vil en ganske frygtelig larm vække alt og alle, og det slutter ikke, før der slukkes med musen. Der er mulighed for andre settings. Deres syntaks kan ses med orden: Dclock ? og hvis resultatet skal uddybes tilføjes der igen et ?

## Snowfall (Lars R. Clausen - DK)

Dette lille grafiske billede kræver egentlig ikke de mange ord. Klik på iconet og se hvordan sneen vælter ned. Et rigtigt julebillede. Selve IFF billedet, der

Dette var alt for denne gang. Men vi er hyggeligt tilbage næste gang med en række nye og interessante programmer - indtil da god fornøjelse!



# DA EVENTYRET DØDE

Af Niels Lassen

**E**ventyr. Når man nævner det ord, kommer man til at tænke på H.C. Andersen, brødrene Grimm og J.R.R. Tolkien, som gennem tiderne har forsynet læsere med mange timers underholdning. Det samme har computer-eventyr, der giver os en chance for at komme væk fra dagligdagens ked-sommeligheder og ind i en magisk verden, hvor alt er muligt.

Når nu computer-eventyr er en så fremragende form for underholdning, virker det næsten som en dårlig joke, når jeg nu siger, at eventyrsplillene (også kaldet adventures) er på vej til at udøde. Hvorfor de er ved at udøde, og hvad der kommer i stedet for, handler denne artikel om. Let the show begin....

## Der var engang...

Computeradventures har altid været forbundet med tastaturet i stedet for joysticket. Computeren skriver en masse tekst som forklarer brugeren hvor man er og hvad man ser. Til sidst spørger computeren om, hvad man vil. Derefter skriver man, hvad man vil gøre, og så reagerer computeren på det, forudsat spillet kan forstå, hvad man skriver.

Det allerførste eventyr blev lavet til en kæmpestor mainframe computer. Det hed "Colossal Caves" og var skrevet i FORTRAN. Spillet kom også til 64'eren, hvilket dog skete langt senere. Som bekendt er det svært at få adgang til mainframe computere, så det begyndte først at blive interessant for hr. menigmand, dengang VIC 20 og ZX Spectrum blev lancerede. Et af de første (hvis ikke det første) eventyr til VIC 20 var Adventure Land, skrevet af Scott Adams, der senere forsynede C64 ejerne med en bunke populære eventyr.

I starten af firserne var der en del pionerarbejde med eventyr. Hensigten var, at få brugeren til at føle sig som en del af spillet. Dette indebar, at der skulle skabes en "verden" inde i computeren. The Hobbit (efter Tolkiens bog af samme navn) blev udgivet af Melbourne House og det var det første reelle forsøg

## Er eventyrsplillene dage talte, eller bliver de bare lavet anderledes? Læs videre om et eventyr, der måske ikke ender lykkeligt...

på at lave en "intelligent" verden. I The Hobbit er der andre personer end en selv, og de alle går rundt og udfører deres egne handlinger. For første gang blev det muligt at snakke med andre personer...

Da 64'eren kom frem begyndte en hel ny æra i eventyrsplillene historie. Flot grafik og 64 KRAM gjorde, at mulighe-

derne blev "grænseløse". Level 9 og Infocom kom på banen; level 9 lavede tre-delt eventyr (trilogier) således at de også kunne udgives på bånd, medens Infocom udlukkende lavede diskbaserede eventyr. Level 9 brugte grafik (omend utrolig dårlig), mens Infocom udelukkende lavede tekst, der til gengæld var utrolig vejskrevet.



1/ Det næste fra Magnetic Scrolls kommer til at hedde Wonderland efter romanen om Alice i Eventyrland. Tastaturet skal ikke bruges overhovedet, og det ser ud som, spillet kommer til at ligne Deja Vu på mange måder.

## Fest og flotte farver

Før der sker mere i udviklingen skal vi frem til den dag, hvor lederen af Magnetic Scrolls - Anita Sinclair - havde et møde med Tony Rainbird, leder af Telecomsoft. Frøken Sinclair viste Tony et teksteventyr med en revolutionerende god parser. Det eventyr blev udgivet af Telecomsoft, efter de havde lagt suveræn flot grafik til, under navnet The Pawn! Magnetic Scrolls fortsatte med at lave flotte eventyr som Guild of Thieves (min favorit), Jinxter, Corruption og Fish!

Samtidig med, at eventyrene blev større og større, var der også en anden type spil, som udviklede sig. En gut, der kaldte sig selv Lord British, lavede et spil i BASIC under navnet Ultima. Ultima havde hentet inspiration fra Dungeons & Dragons spillede, som allerede dengang var ret populære i staterne. Selv om fest og farver er en temmelig malplaceret overskrift i forbindelse med Ultima (det er afskyelig grint!), var det alligevel et stort fremskridt at blande eventyr med action, og spillet blev hurtigt meget populært. Faktisk så populært, at det gav penge nok til at starte firmaet Origin Systems!

Rolleplillene fik hurtigt en stor brugergruppe og der kom flere firmaer til, som udelukkende lavede rollespil. Mest kendt er vel Interplay Productions, som - efter at have lavet suveræne eventyr som Mindshadow og Borrowed Time - introducerede Bards Tale serien og senere Wasteland, Dragon Wars etc.

Efter at eventyrene og rolleplillene havde konkurreret om brugerne et stykke tid, stod det klart, at rollespil solgte betydeligt bedre en eventyr. Det medførte at eventyraproducenterne søgte nye veje for at tage kampanjen op. Lucasfilm Games, som ejes af filmproduceren George Lucas, lancerede Maniac Mansion, der hurtigt blev populært. Maniac Mansion blev det første spil, hvor action og adventure er blandet sammen: Man går rundt med en af tre forskellige

personer og via nogle kommandoer for neden på skærmen kan man undersøge ting, samle dem op og bruge dem. Maniac Mansion var meget godt lavet, men det var ikke særlig hurtigt at spille. I kraft af, at der var joystick-styring, var det en meget langsomlig affære at skulle køre en pil rundt på skærmen for at 'klikke' på menuer og de ting, der er på skærmen. Det problem blev ikke løst før musen blev udbredt.

## Musens magt

I 1986 lancerede Commodore deres Amiga, der ligesom Atari ST og Apple Macintosh var udstyret med en mus. Det gav basis for en hel ny type eventyr - i kraft af, at brugerne under alle omstændigheder var blevet vant til at bruge mus i stedet for tastaturet. Det første eventyrsplil, hvor man ikke skulle bruge tastaturet, var Deja Vu, der blev fulgt op med Uninvited (dårligt), Shadowgate (godt) og Deja Vu II: Lost in Las Vegas (målet godt!).

De gamle etablerede adventurefirmaer, Infocom, Level 9 og Magnetic Scrolls kunne ikke rigtig finde ud af, hvordan de skulle bruge al denne nye teknologi; Infocom fortsatte med at lave teksteventyr og fandt først ud af, at der ikke var penge i det, da det var for sent! Level 9 lancerede Knight Orc, som havde dårlig digitaliseret grafik, dårlig historie og en hel masse personer man kunne snakke med. Knight Orc er kvalmende dårligt, hvilket også gælder Level 9's næste spil, Gnome Ranger 1 og 2. Magnetic Scrolls fortsatte også som før, og det er først for nyligt, at de er gået over til et nyt system (se andetsteds i bladet).

De gode gamle firmaer er døde og begravede; Infocom mistede sine bedste forfattere, Steve Meretsky, Dave Lebling, Brian Moriarty og Mark Blanc, da de for nylig blev flyttet fra østkysten til vestkysten, hvor Infocoms nye ejere, Activision, havde til huse. Level 9 er gået helt bort fra at lave eventyr og er istedet gået i gang med en slags Cinemaware-agtige spil efter et system, de har kaldt HUGE. Hvorvidt Magnetic Scrolls overlever, vil tiden vise. En ting er dog mere eller mindre sikert: Hvis deres næste spil flopper, er det begrænset, hvor meget kapital firmaet har tilbage pga. de store produktionsomkostninger.

Jeg nævnte tidligere, at Lucasfilm-spillet Maniac Mansion

var langsomt på 64'eren pga. joystick styringen. Det problem findes ikke på Amigaen, og Lucasfilm spillerne er derfor blevet utrolig populære. Efter Maniac Mansion lancerede de Zak McKraken, og her for nyligt Indiana Jones III, som jeg vender tilbage til senere. Sierra On-Line, som tidligere lavede store PC adventures, begyndte også at lave Amigaversjoner af deres spil, og de har efterhånden fået en utrolig stor tilhængerskare.

Lucasfilm og Sierra On-Line er absolutto firmaer, vi kommer til at høre mere til fremover. I dag er det de to største adventurefirmaer på Amigaen, uanset om man kan lide det eller ej.

## Skellene udviskes

Med Lucasfilm og Sierra On-Line er skellet mellem action og adventure stort set fjernet; nu får man begge dele. Men det er ikke det eneste skel, der er fjernet: Infocom lancerede i 1987 spillet Beyond Zork, der blandede rollespil og eventyr sammen. Beyond Zork var stort set et eventyr, hvor man havde points for, hvor intelligent man var, hvor stærk man er o.l. Det der i rollespil kaldes "ability scores".

Senere har andre gjort ger-



sværere og sværere at finde 'ægte' adventures.

Rollespillene har også gennemgået en stor forandring. Der er kommet meget mere action i og stadig færre gåder. Spil som Bards Tale serien og Dungeon Master kan knap nok kaldes rollespil; det er nærmere en slags avancerede actionspil,

**6/CD-ROM bliver uden tvivl fremtidens medie og det betyder at der bliver mulighed for at lave adventures som aldrig før, fordi der kan være omkring 600 megabytes pr. disk!**



ningen efter. I Electronic Arts' eventyr Hound of Shadow findes noget tilsvarende, og Sierra On-Line har også ability scores med i deres nyeste eventyr, Hero's Quest.

Fordelen ved den slags blandinger er, at det er blevet en bedre økonomisk forretning at lave eventyr, og at der derfor kan bruges flere penge på at lave dem. Ulempen er, at hvis man ikke kan lide rollespil, bliver det

hvor brugeren en gang i mellem skal løse nogle - oftest utrolig nemme - gåder. De eneste rollespil, hvor der er mere tænkearbejde end vold må siges at være Ultima serien, hvor det efter min mening kun er Ultima V der er værd at bruge tid på.

## Den nye indgang

Selv om eventyrsplillerne er i økonomisk fremgang på grund af moderniseringerne, er der

stadig et stort spring op til actionspillene og i særdeleshed licensspill. Det problem er man da også gået i gang med at lave. Licens-adventures er noget vi kommer til at høre meget mere til i 90'erne. De første der praktiserede muligheden for at lave et eventyrsplil over en film var Ocean, der i sin tid lavede The Neverending Story som eventyr. Spillet blev et flop, og det var måske årsagen til, at soft-

warehusene ikke lavede noget lignende... før nu.

Lucasfilm Games og U.S. Gold lavede nemlig en aftale om at deles om Indiana Jones III licensen: U.S. Gold lavede et actionspilmens Lucasfilm lavede et adventure. Den praksis har vist sig at være meget indbringende. Begge spil har solgt utrolig godt.

Den taktik har også den fordel, at softwarehusene har bedre mulighed for at indtjene licens-rettighederne, som er af-sindig dyre!

Både Microdeal og Ocean er i gang med at lave eventyr over film. Microdeal laver et eventyr over gyseren Fright Night, der næsten ikke kan undgå at være bedre end både actionspillet og filmen! Ocean laver et rollespil/adventure over Clive Barkers næste gyser, Night Breed. Apropos Night Breed, så laver Ocean faktisk ikke mindre end tre spil over denne film(!)

En anden ny indgang til eventyrennen er vektor-adventures. Det er en blanding af even-

tyr og action lavet i vektorgrafik. Et godt eksempel på den fremgangsmåde er Infestation fra Psygnosis. Fordelen ved vektorgrafik er, at der kan laves enormt mange lokationer, fordi vektorgrafik ikke fylder særlig meget i hukommelsen. Ulemperen er, at det ikke altid ser lige koldt ud!

### Moralen må være...

Hvis der skal findes en morale, må det være, at eventyrsplillet i traditionel forstand er en døende race - og det er lige præcis DERFOR, vi ikke har en særskilt "adventure-sektion" her i bladet. Begrebet er simpelthen forældet! Det vi engang forstod ved adventures, er blevet afløst af flot grafik, rollespils-elementer og muse-styring. Personligt synes jeg dette er en god udvikling, men der er mange, som savner "de gode gamle dage". Hvis du tilhører den sidste gruppe, føler jeg virkelig med dig! Du får det ikke nemt fremover...

# ADVENTURE

## Buyersguide

### Hvilke spil er værd at investere i?

#### JOURNEY / Infocom - Amiga

Et af de første eventyr i Infocom's nye serie. Journey er næsten udelukkende menustyret og det, kombineret med en velskrevet historie, gør Journey til et af Infocom's bedste.

#### FUTURE WARS / Palace Software - Amiga

Det bedste adventure jeg har spillet i meget lang tid. God grafik, god lyd og hovedsagelig gode gader. Et "must" for dem, der kan lide Lucasfilm/Sierra spillet.

#### ULTIMA V / Origin Systems - C-64 Disk, Amiga

Det eneste "rigtige" computer rollespil efter min mening. Kæmpestort landskab og mange gader. En verden, man ikke forlader, når man først er kommet i gang!

#### DRACULA / CRL - C-64

Rod Pikes første horror-eventyr, som lige efter udgivelsen kom under censur i England! Dracula kan både fås på bånd og disk og kan anbefales til alle, der holder af et godt gys.

#### THE HOBBIT / Melbourne House - C-64

Et af de allerførste og den dag i dag også et af de bedste! The Hobbit virker måske lidt gammeldags, men i kraft af, at det er Tolkiens superbe historie, der har dannet grundlag for spillet, er det uhøje fængslende.

#### AMAZON / Terrarium - C-64 Disk

Fire disksider fyldt op med en af de mest velskrevne historier overhovedet. Amazon er min personlige Commodore 64 fa-

vorit, og det skal simpelthen spilles! Beklageligtvis er det svært at opdrive, fordi terrarium for længst har drejet nøglen om.

#### NINE PRINCES IN AMBER / Terrarium - C-64 Disk

Ligesom Amazon er Nine Princes utrolig velskrevet og stemningsfuldt. Historien er taget fra en bog af samme navn som spillet, og vi taler igen om fire disksider.

#### DRAGON WORLD / Terrarium - C-64 Disk

Det sidste fra Terrarium i denne omgang. Lige som de to ovenstående titler er Dragon World svært at få fingre i, men det er absolut et forsøg værd!

#### WASTELAND / Interplay - C-64 Disk

Interplays første science fiction rollespil, som de er sluppet virkelig godt om ved. Her er der også mere end bare void. Her er der også gode gader og et meget stemningsfuldt miljø.

#### BORROWED TIME / Interplay - C-64 Disk, Amiga

Også et af de bedste eventyr til dato - specielt fordi der er nogle meget gode gader og ikke særlig mange overflødige lokationer.

#### PHANTASIE III / SSI - C-64 Disk, Amiga

Phantasie III minder på mange måder om Ultima V, hvilket ikke er nogen dårlig ting! I Phantasie III er der dog mere action og færre gader end i Ultima V, men det bliver ikke overdrivet, så der er hele tiden den essentielle træng til lige at prøve een gang mere. Amiga versionen har desuden meget flot grafik.

## KOMMENDE ADVENTURES

- En kort gennemgang af de eventyrsplille, der er på vej.

### OPERATION STEALTH

Det næste spil fra manden bag Future Wars. Læs mere i vores Preview sektion!

### ULTIMA VI

Efter over et års arbejde for ca. 20 personer er Ultima VI parat til udgivelse. Grafik og brugersystem er forbedret til ukendelighed, og det er blevet nemmere at bruge spells (Ultima kendte ved, hvor svært det har været hidtil!). Absolut en titel rollespilfanatikere kan se frem til!

Fra selv samme firma kommer der også en opfølger til Times of Lore - blot med bedre grafik og et bedre brugerinterface. Titlen på spillet er Bad Blood.

### LOOM

Brian Moriarty - tidligere ved Infocom - lancerer om kort tid resultatet af meget lang tids intensiv programmering, spillet Loom. Der kommer masser af god grafik og, som noget helt nyt, også lyd, der skal bruges.

når der skal fyres spells af Ud-givelse kun på Amiga.

### WONDERLAND

Læs mere om Magnetic Scrolls nye spil i vores Preview sektion!

### CHRONO QUEST II

Det er ganske imponerende, at Psygnosis tør lancere en fortsættelse til deres uden tvivl dårligste spil nogensinde. På trods af den kendsgerning, trotsmanden for Psygnosis, at spillet bliver et hit, men vent hellere til Game Play holdet har haft det under behandling!

### ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK

Den eneste titel Horrorsoft har lanceret til dato er det middelmådige Personal Nightmare. Nu er der endnu et på vej under titlen Elvira: Mistress of the Dark. Elvira er navnet på en sædeles hårdt pumpet skuespillerinde, som er kendt for at have mere krop end talent. Ikke desto mindre ser spillet meget lovende ud; en blanding af rollespil og adventure med 100% ikonstyring og flot grafik.

# KICK OFF 2

SÅ ER  
KICK OFF 2  
PÅ BANEN –  
BEDRE KAN  
FODBOLD-SPIL  
IKKE BLIVE

- 1-4 spillere (Amiga).
- 2 spilleres mulighed mod computeren eller mod 2 andre spillere.
- Over 100 forskellige spillere, hver spiller med sin specielle spille-facon. Hver spiller kan drible, aflevere, skyde, heade, tackle og tæmme fodbolden.
- Mulighed for at "skrue" med bolden ved fodboldsituationer, f.eks. ved frispark med "mur-opdækning".
- Divisions- og pokalturnering indlagt i spillet.
- Mulighed for at gense, redigere og gemme langsom gen-givelse. Endvidere mulighed for at lave en "Golden Shot" diskette.
- Er kompatibel med "Player Manager". Herfra kan du hente dine tidligere taktiske opslag og bruge dem i Kick Off 2.
- 16 forskellige dommere, som både bruger gule og røde kort.
- Mulighed for at udvide spillet med "VM" – og Europacup-fodbold.



DANSK  
VEJLEDNING

AMIGA – COMMODORE 64 – PC (AT OG XT – CGA, EGA, VGA)

*Super Soft*

HENVISNING TIL NÆRMESTE  
SUPERSOFT-FORHANDLER PÅ

86 19 32 44

**ANCO**



FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13  
8260 VIBY J**DRØMME ER GRATIS.****HOLD OP MED AT DRØMME.****AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HOJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHEZISER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD-PERFECT

Commodore  
*Fordi fremtiden forlængst  
er begyndt.*